

ISSN 1672-8866
09>
9 771672 886049

口袋妖怪十周年白金纪念套装

口袋妖怪TV版主题歌集DVD♪♪♪
超白金歌集收藏

白金歌集满载
全世界的感动
TV版影像歌集
24曲+收录
同碟收录珍贵口袋歌集影像多部

口袋妖怪TV版主题歌集DVD♪♪♪
超白金歌集收藏

珍贵DVD
加
独家秘卷

从未人知的口袋历史！揭开背后真相！

DVD豪华珍贵音乐歌集
10万字绝秘历史珍卷

从未公开过的独家资料/口袋妖怪诞生珍贵记录
口袋发展的幕后故事/口袋妖怪之父亲述历程
口袋妖怪轰动事件的背后秘密……10万字海量资料！







5月20日全国上市
火热预购中!!!

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 （请注明“口袋十年”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



彼者的主义

如果你买了NDSL，你会选择刷机吗

●暂时不想刷，原来听过一个刷机后运行《马车》变板砖的消息，有点害怕，如果要是有什么后遗症就麻烦了，所以到现在我的NDSL也没有刷。（王鑫，20岁）

●正版的价格比较高，而且现在厂商都在缩小烧录卡的大小，如果是有了NDS大小的烧录，我一定会刷了，目前的卡带插在NDSL上有点影响美观。（刘海晨，18岁）

●想刷，但是自己没有设备，BOSS那里太贵了，如果便宜点的话一定会去刷机的。（李伟亮，21岁）

●刷机软件的正式版刚出，我想会不会还有一些BUG，暂时不敢刷，等一等，彻底稳定了再说吧。（郑震龙，22岁）

●我还没买NDSL，不过买了应该会刷的，毕竟现在烧录游戏完美的比较多了，还是很划算的。（刘炎，19岁）

●现在PASSCARD2插在NDSL上又不影响美观，我想为了防止NDSL硬件的更新还是不刷机为妙。（三栖人论坛，3A@Theod）

●我不会刷机的，虽然我知道刷机可以省很多钱，但是好好的机器开肠破肚地“修理”一下总感觉有些怪怪的，期待完美烧录，在此之前，支持Z卡……（三栖人论坛，3041）

●会刷，现在刷DSL已经完美了，为何不刷呢？（三栖人论坛，8X）

●会，现在FLASHME V7lite版已经支持4级背光调节，美观又省电。（三栖人论坛，十字键）

PSP发售快一年半了，你现在对PSP造型怎么看

●仍然感觉很不错，如果出改进版的话，希望屏幕不要缩小，如果像GBM那样就影响宽屏的视觉效果了。（刘雪微，19岁）

●看了NDSL和GBA后，感觉PSP的造型有点大了，如果像NDSL那样出个缩小版的就好了，不过一定要保证超炫的外观啊。（郑震龙，22岁）

●PSP的外型过大，不过在造型和材质上显得非常时尚，但我个人认为还是很有改进必要的。（郭岩，17岁）

●PSP的造型不错，拿在手上的感觉也比NDS舒服多了，不过很希望有改进型。（解楠，23岁）

●个人感觉PSP的造型已经被GBM和NDSL赶超了，不过喜欢PSP造型的还是大有人在吧！（三栖人论坛，雪人的鼻子）

●应该向NDSL看齐.....总体来说华而不太实容易刮花 不过宽屏比NDSL拉风一些（三栖人论坛，光の源辉二）

●PSP的外形总的来说还是很不错的，机身不可能再变小了，变小影响画面素质，但是可以再薄一些。（三栖人论坛，3041）

●虽然挺时尚的，但屏幕暴露在外面很容易划花了，可以改进成折叠式的，不过有些玩家的钱包又要瘦身了。(三栖人论坛，十字键)

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、在目前推出的几款使用MINISD的烧录卡中，你会选择哪款，请说明原因。

2、你对PSP的下载体验版游戏的服务有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



封面主题 /海贼王

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64484184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

别致专栏

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。
■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

PSP	BANDAI NAMCO GAMES	2006年秋
	STG	1—4人用/价格未定
皇牌空战X 诡计之空		推荐年龄未定

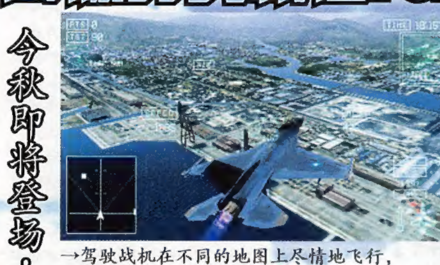


ACE COMBAT X

Skies of Deception

高傲的战机在PSP的天空中翱翔！

今秋即将登场！



→驾驶战机在不同的地图上尽情地飞行，展示自己的空战能力！

BANDAI NAMCO GAMES公司旗下的著名飞行射击游戏《王牌空战》系列的最新作即将于今年秋天登陆PSP平台。目前游戏的暂定名字为《王牌空战X 诡计之空》，具体的售价尚未公布。本作继承了系列惯有的游戏精髓和音乐效果，玩家可以在本作中感受到在空中飞行与敌机展开白热化的单挑时的爽快感、还可以享受到自由选择关卡和故事性等乐趣。

本作首次在游戏中加入了人工智能战略系统。这个系统是玩家的作战选择，此后敌人的战略和行动路线会发生变化，玩家的选择将会对整个战局产生重大的影响。在本作的多人游戏模式中，玩家可以通过无限通讯机能来进行最多4人的联机游戏。玩家可以进行一对一的单挑，也可以组队作战，还可以设定各种规则来进行花样繁多的联机对战。另外，本作还增加了为原创飞机升级发动机的新系统，玩家可以随时随地体验作为一名飞行员的乐趣，这也是本作的一大特点！







热血空战在即！

【游戏中的视角】



↑游戏中的广角视点可以看到前方大部分地区的状况，但是不知道能不能自由的调整。



←这是游戏时的机舱内视点，玩家可以看到自己驾驶的飞机前方的状况，要不断调整。

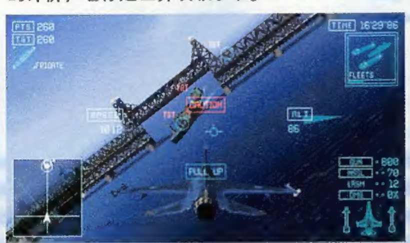
新的战争让玩家再次激战碧空！

在本作中，空战的舞台是奥雷里亚联邦共和国，这个位于奥西亚大陆南半球的国家拥有丰富的自然资源。它的邻国——雷萨斯民主共和国经历混乱之后，终于结束了长年的内战。就在久违的和平终于到来的时候，这个国家却以“报复长年受到的压榨”为名义对奥雷里亚展开了侵略战争。在极短的时间里，它就几乎占领了奥雷里亚的全部国土，奥雷里亚甚至来不及对邻国那完全不合逻辑的报复借口作出疑问。在这种紧急的情况下，玩家将驾驶奥雷里亚空军格里菲斯大队的队长机“格里菲斯1号”为恢复国家自由而翱翔在战场的最前沿……



★F-2A

强化了对地和对舰攻击力的机体。为了追求回旋和加速能力，该机采用了高性能发动机并将机体轻量化。作为世界上少见的可携带多枚对舰导弹的战斗机，该机对舰艇的攻击能力获得了很高的评价，堪称是世界顶级水准。





→在空中飞过的导弹将会攻击哪里呢？F—2A的对舰攻击力足以让对手胆寒！

★F-14D Tomcat

强化了搜索敌机能力和火力控制能力的舰载战斗机。该机驾驶仓下方装备了摄像机和红外线追踪装置，这使得其空中搜索能力得到了很大的强化。在同时对付多架敌机时，该机体的战斗能力毫不减弱，因此也被人们称为“超级雄猫”！



←在广阔的天空中快速的寻找目标，利用自己的能力先发制人，取得战斗的胜利。



→通过一系列的修改该机体额外增加了对地攻击的能力，这进一步提高了它的性能。

★MiG-31 Foxhound

MiG－31型飞机通过强化使得它可以在低空飞行时进行超音速飞行。为了使该机能够在战斗时先发制人，该机体装备了可以长距离搜索敌人的强力雷达和先进的数码式电子机器。同时，它还拥有大范围的追尾能力，可以捕捉到在自己高度以下的攻击目标。

↓→该飞机的机体上添加了空中加油装置，这大大提高了它的滞空时间。



★Tornado F3

这种飞机加长了飞机的机头，同时搭载了能够大范围搜索敌人的高性能迎击雷达（猎狐雷达），这使得该机的对空战斗能力得到了强化。由于装备了可调节机翼，所以该机可以在任意高度进行仰视和俯视。另外，由于该机拥有一边追击目标一边搜索的能力，所以该机是可以同时处理几个目标的优秀机体。



→由于玩家在空中可以随意地爬高，所以攻击敌机变得更加容易了。

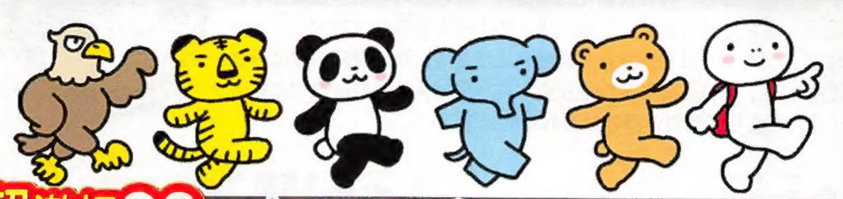


←该机更换了新型的发动机，该机体的空中移动能力也值得称道！



旅の指さし会話帳DS

The Original "POINT-AND-SPEAK" Phrasebook



超激报 Special 02 旅行指南会话手册DS

NDS	NINTENDO	2006.04.20
	ETC	1人用/2800日元
旅行指南会话手册DS		全年龄推荐

能够为玩家带来前所未有的游戏乐趣的《触摸！同龄人！》系列作为话题软件再次出现在我们眼前，这次登场的是在海外旅游景点非常受欢迎的《旅行指南会话手册DS》，同时发售的三个版本分别是泰语、汉语和韩语版游戏。本作中充满了迄今为止在国外会话指南中没有出现的新要素，为了探索它的起源，我们有幸采访了作为本作样板的书籍版的出版方情报中心出版局的工作人员，希望我们的情报能让你更好的认识本作。 责编/雪人

为非常讨厌学习外语的人制作的语言学习书

——首先请介绍一下《旅行指南会话手册DS》是在怎样的机缘下诞生的呢？

情报中心出版局（以下简称“出版局”）：我们第一次出版的时候是在1998年，那次我们发行了“泰国”、“印度尼西亚”和“香港”三种不同的版本。这个系列在最初出版时之所以没有选择当时比较流行的英语系国家而是出了这样的三个版本，是因为当时的负责编辑是比较喜欢亚洲国家的。（笑）说他是喜欢亚洲国家的旅行者不如说他是一个背包族更恰当。与其说是在观光名胜等地方游览旅行，不如说是付出充足的时间来了解当地的风土人情和文化生活的学习之旅。那是一个从学生时代就经常成为背包族的青年，所以，他以在亚洲旅行的时候能以在当地学习方言为乐事。







另外，我们的会话手册中收集的不仅仅是诸如“这个多少钱呢”之类在一般的会话手册里常见的语句。比如说，通常在机场外面会有很多等客的出租车并排停放，遇到这种情况，我们虽然可以用“我不坐出租车，不坐”之类简单的话语来拒绝他们，但是如果这时和他们谈谈“最近的经济状况怎么样呢”等方面的话题的话，那么就可以很快和他们熟识起来。在这种情况下，就算你只会几句简单的话也会有一种能够和别人充分交谈的感觉。于是，在他回国之后就作为工作的一项而写出了名为《越南情感》的手册，主要向想去越南旅行的背包族们进行旅行指南。在书的卷末，他还以附录的形式写了“交

流集锦”，这个可以说就是《旅行指南会话手册》的原型。

——嗯，各种语言混在一起，确实很容易记混呢！

出版局：那个时候可以说仅仅是具备了一个雏形而已吧。我们把别人想要知道的当地语言、翻译过来的日本语和用片假名标注的发音放在同一个文本框里，以这个形式教给那些想学习外语的人。后来，我们从公司的销售人员那里多次听到“那本书卷末的附录在书店里得到了好评”之类的话。鉴于这种情况，我们觉得这个附录可能会有市场需要。于是，我们抱着试试看的心态制作了单行本的“交流集锦”，并且把它送给实际出国去亚洲各地方旅行的人，让他们拿到当地去试验一下效果。等他们回国后，我们请他们在实际体验的基础上提出应该收录的语言的种类以及页面设计的格局等相关意见。我们根据这些意见对试验版进行了修改后，终于制作出了这个系列的第一作——泰国。





——要用哪种形式来表现针对特定的场所的语言呢？

出版局：主要是由前面提到过的编辑在去亚洲各地旅行的时候将自己注意到的语言记载在与现在的书格式相同的笔记本上，然后再整理出来。实际上，编撰这个系列的编辑本人原本并不是一个喜欢学习语言的人，因此，对他而言为了这个系列而进行的学习是非常艰苦的。为了让像他这样的人能够不用学习语法等方面的知识就可以进行交流，我们就编写了这种风格的书刊。当然，我们并不是简单地把词句排列起来，在推出这个系列之前，我们要决定究竟应该收录那些词句以及在同一页中应该收录哪些词句。这种方便使用的风格既可以应用到书籍上，还可以应用到NDS上，实际使用的话是方便实用的。

能够用外语讲话难道不是一件非常有趣的事情吗？

——这样的话，以后在外国也可以轻松的谈话了呢！

出版局：我们的设计理念是“能够在当地生活，能够和当地人友好地交往”。当然，我们希望人们学习之后语言水平至少要达到可以在当地乘坐出租车或公共汽车到达自己的目的地或者可以在当地的商店里购买物品的高度。另外，我们也为那些希望能够更进一步学习语言的人考虑了一下。因此，与前面提到过的水平相比，你还可以学习到如何与一个或者几个当地人友好的交往等更高水平的词句，比如与自身相关的更深入的话题。

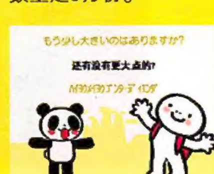
比如说，在双方进行自我介绍时通常都会问到“你家里有哪些人呢”、“你有女朋友吗”等一些问题，这些问题即使是与日本人交流时也可以成为双方友好交往的开始。总之，只要是能够和当地人交往的词语就要优先登载，我们不需要那种只是在会话集中出现的官方语言，而是需要能够在实际生活中可以轻松地在当地交谈的词句。

——这种词句应该是类似于英语中的俚语吧？

出版局：嗯，可以这么说。我们希望当地人看过之后会觉得“连这种口语化的内容都有啊”，从而觉得很有意思。试想，用泰国话说出我们平常的用语难道不是一件很有意思的事情吗？刚才我们提到的家庭成员也是这样的，不过我们不认为单凭“很性急呢”或“好温柔啊”等表示对方性格的简单词句就可以很快拉近和别人之间的距离。我们尽可能在每一页都注重词语的选择和实时对话时候的实效性，这也是本书的卖点。

——《旅行指南会话手册》的发行数量大概有多少呢？

出版局：托大家的福，截止到2006年3月，这个系列已经在60个以上的国家和地区累计售出了200万份，主要的购买者是20－30岁的女性。这次在NDS上发售的三个版本中，《泰国》为19万份，《韩国》为15万份，《中国》13万5千份。另外，与之相对的是面向住在英语圈内的外国人教他们学习日本话的《日本》，它的发售数量是9万份。





DS系主机刷机刷出新动向



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

韩国掌机GP32上市不久由于定位问题即遭GBA淘汰，而其二代产品GP2X更是沦落为模拟器专用机，虽然如此，云云却对其一往情深，从GP32开始就一直盼望着拥有这一款产品，无奈GP32当时价格高昂得足够买一台PS2，所以此愿望一直几年都没有办法实现，直到现在才算是圆满……因为我终于入手了GP2X！作为GP32的下代产品，GP2X拥有更强的机能，可以直接播放MP4、AVI等格式的影片，还可以直接播放MP3音乐，当然阅读电子书更不是问题，只可惜中文电子书打开后显示韩文乱码。不过GP2X最吸引人的就是其强大的模拟功能，当然，这并非是官方提供的，而是一些爱好者在这个平台上自己开发的模拟器，目前比较成熟的有SNES\GB等模拟器。但是非常遗憾的是云云由于近期比较忙，收到机器后连把玩的时间都没有，就一直让它躺在桌子里。等本期截稿后一定好好玩玩，体验一下模拟器王道机究竟有多爽。

在NDSL上发售时，冰蓝和深蓝由于货少所以价格高高在上，白色因为最大众化所以价格很平稳，然而到了最近一段时间白色NDSL的价格却突然反弹，目前市场上白色的价格在1550元左右，冰蓝色和白色差不多，在1500－1550元这个档次间，而深蓝色就不用说了，目前价格最便宜，只需要1500元就可以入手。其实深蓝色虽然第一眼看上去很漂亮，但是却没有冰蓝和白色经看，不过冰蓝和白色却是最容易脏的，云云自己的冰蓝NDSL的LR键已经开始脏了，残念……

还有一个和NDSL有关的消息就是上次提到的刷机问题，实际上在这里需要更正一下。当时云云认为NDSL刷机偶尔出现的砖头问题是因为FLASHME的问题或者是操作者失误导致而成，从现在看来，这应该是和NDSL本身的设计有关。因为有人发现导致NDSL烧机的现象是因为在联接SL1时瞬间电流过大而烧坏电阻，所以有的NDSL烧机后可以通过换电阻的方式来解决，这样一来就排除是软件的问题。另外，也有朋友用编程器将无线网络模块中的45PE20芯片数据重新写入从而修复了刷坏的NDSL。总之，NDSL刷机刷坏了其实并不要紧，只需要对症下药，选择软件修复或者硬件修复就可以了。

当然，谈到了刷机就不得不提最近新放出的FLASHME V7 DS LITE专用版。与上次介绍的FLASHME LITE BETA不同，本次是真正的V7 NDSL专用版，现在给NDSL刷机全部都用这个版本了，兼容性很好，需要的朋友可以去云云的网站下载。

另外这个月从台湾YAHOO拍卖网站传出一条NDS通过某些方法可像NDSL一样调整亮度的消息，发布该消息的台湾人声称可以付费将NDS改造成可调亮度的版本，同时他还放出了一段视频。从视频上看，那台NDS确实实现了调亮度功能，然而到底这是如何实现的呢？那位台湾人却并没有透露。经过网友们的研究，发现这个功能的实现可以通过FLASHME刷机来实现，也就是利用最新放出的NDSL的刷机程序来将NDS变成可调背光版，但是具体该如何操作，具体该从哪个版本升级而来，目前尚没有定论。

另外，本期杂志上市时EZ4也应该正式上市了，这样一来市面上就有了三款采用MINI SD接口的NDS烧录卡，分别是：M3 MINI SD\SC MINI SD\EZ4。然而这不过只是开始，相信未来的烧录卡一定会以NDSL真卡大小为标准，毕竟NDSL如此轻薄小巧，而它配套的烧录卡自然也就要以不突出来为参考标准，这就相当考验厂商的技术。从云云得到的内部消息看，目前从事相关开发的厂商有三四家之多啊！

责编/雪人



爱一款游戏需要理由吗？需要吗？不需要吗？（唠叨至死）
宋健，15，辽宁省沈阳市铁西区滑翔五区凌空二街53-4 2-5-1，110021

五一之前掌机市场行情平稳



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

前段时间恰逢各大高校进入紧张的期中考试期间，占到电玩产品消费至少百分之八十以上的学生群体几乎全线停摆，很明显那一个星期游戏市场简直是进入了冰河期，相信全国的商家们都尝到了冬天的滋味。不过好在冬去春会来，解禁后的第一个周末消费大潮如期而至，憋了好一阵子的学生玩家们都选择用恶补来犒劳自己，就拿笔者所见为例，顾客群中很多是在周边地区攻读的学生，周末特地赶来省城市场疯狂购物，借用一句时髦的话就叫:对自己下手就应该狠一点。接下来的就是传统的五一黄金周了，按照以往的经验应该是不用抱太大期望的，所以建议各商家只需要比平时稍微多备一点点货即可，大量囤货的完全没有必要。另外，这段时间硬件方面的行情处在一个变数很大的期间，首先PSP方面该死的2.5系统几个月前就说要破了要破了，描述的跟好像今天晚上睡一觉明天早上就会发生似的，但实际上到现在都没反应，1.5版价高货少，2.5版又越来越让人失去等待的耐心，你说这买卖怎么可能火得起来啊。

DS方面似乎也好不到哪里去，自从DSL发售以后市场上现有的DS显然受到了非常大的制约，大家都指着新产品，但它又偏偏死不放下臭架子，降了老半天的价还是没有达到合理的程度，购之者甚少。最可恨的是行货总说着要出，而且貌似比较便宜的样子，无形中又给欲出手的玩家造成了心理顾虑，深怕现在买了水货到时候行货出了自己会吃亏，这神游说是说4月推新机，到头来是发售了一款限量版SP，而且说句实在话这4月都快过去了我现在都还没进到货，也不知道东西到底下了线没有。现在又说五月份同时推出iDSL和神游狗，某大城市的神游专柜早就上了所谓的iDSL试玩台，只不过里面摆放的是iDS。说到底钱都攥在玩家手里，不知道怎么消费才好。

记忆棒方面日前又有一次近50元的降价，我记得前不久组棒就已经有过一次同级别的调整，短期之内如此频繁的价格浮动给商家造成不小的压力和损失，现在市场上的行情也因此相当的混乱，各种报价的都有，就连以前不太常见的sandick组棒现在都开始普及了，而且棒子的质量也是鱼龙混杂，格式化后各种各样的容量都有，速度方面也是参次不齐，给玩家的选购造成了比较大的麻烦。另外在掌机屏贴方面，前段时间很难进到原装货，所以现在市面上大多数的是组品，不过好在品质方面较以前有了比较明显的改良，只要有经验手法娴熟即便是组膜也照样能贴出不留气泡的完美效果来。当然了，组膜的透光度始终和原装货有差距，这是肯定的。

EZ4无疑是近期内的关键词，作为老资格的烧录卡品牌，这次对应DS的新品发布显然是同行中最晚的，所以也最吸引玩家的眼球，大家都想看看EZ十年磨的是把什么剑。早在一个月前就有不少顾客向我询问其相关情况，因为EZ的品质向来是不需要怀疑的，所以这次大家最关心的还是价格问题，就当时我只能说不会便宜，毕竟是高端品牌吧。现在EZ4终于正式公布了，玩家的反响非常大，这里我就收集总结一下大家的意见吧。首先就398元的官方建议零售价来说，各方面的表示似乎不是很满意，有的玩家在得知定价后调侃道终于可以安心的去买SCmini了，而始终信赖EZ品牌的玩家则表示可以接受。当然，客观的来说持后者观点的是少数。

从某些角度来看EZ4的表现确实有一点落伍和守旧了，看的出厂商在芯片的使用上还是有所顾及的，有意识的在压缩成本，这也可以说是硬件方面的伤吧，就烧录256MGBA游戏比较慢这一点来说，虽然不是什么大问题但总感觉大家对此耿耿于怀的样子。而且软件方面就当前版本来说还有需要改良的地方，在这方面显然SC是最勤快的，如果不能在一开始就达到高的程度，是很难说服玩家掏钱的。总结一下，说的好听是EZ4给了大家一个选择的机会,说的难听就是高不成低不就，毕竟身边已经有几个成功的参照物了，大家或多或少会对EZ4有过高的期望，也会存在一点找茬的心理。无论现在大家怎么说吧，被骂的凶至少证明受人关注，成与败我们还是要看接下来的实际销售情况，是骡子是马拿出来遛遛就见分晓了。

责编/雪人

PSP2.5普	1480
PSP2.5豪	1680
NDS	1050
NDSL	1400
小神游SP	670
小神游GBM	720
翻新SP	500
翻新GBA	320

游戏让我生活充实，游戏机对我不弃不离，它们是我最忠实的朋友，所以游戏等于女朋友。
范伟，21，辽宁省沈阳市和平区光荣街五号202医院秘书办，110003



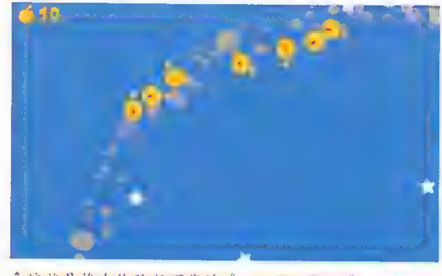
PSP推出体验版下载服务



日本SONY公司，在4月25日发表，通过网络下载游戏体验版正式实行。通过在游戏店、主要车站设立的“PLAY STATION SPOT”来下载游戏的试玩版，一般的用户可以通过PC网络下载试玩版。

在3月召开的“PS事业说明会中”，久多良木健说：“PS软件通过PC直接下载到PSP中，并通过PSP的PS模拟器来运行，是一个非常明确的构想”。而这次启动的下载体验版是实现这个构想的第一步。具体的方法是用PC把体验版下载到MSD中。把装有体验版游戏的MSD插入PSP，就可以运行了。运行体验版要求系统版本在2.70以上。

这次提供的是SCE预定于2006年7月发售的《LOCOROCO》。这是一个利用L、R键可以使游戏中的地面倾斜，靠这个引导不可思议的生物“LOCOROCO”到达终点的动作游戏。体验版的《LOCOROCO》预定在主页上下载，游戏的容量目前还未公开。


↑这就是推出体验版下载的《LOCOROCO》

继NDS后，PSP也增加了体验版下载的功能，这一功能确实方便了很多，可以为玩家购买游戏做一个参考，而且也是为了实现PS游戏下载的关键一步。和NDS相比，PSP下载的优点比较多。NDS目前只能在设立的专门下载点才可以下载，而PSP可以通过互联网在PC上下载；NDS下载的体验版在关机后会消失，PSP则是下载到MSD中，如果官方不设置试用时期，应该是可以永久保存的（推测）。如今利用网络服务进行联机、下载已经成为掌机的一种新趋势，今后也会有更多通过网络实现的新功能。


↑PLAY STATION SPOT下载点支持多人同时下载

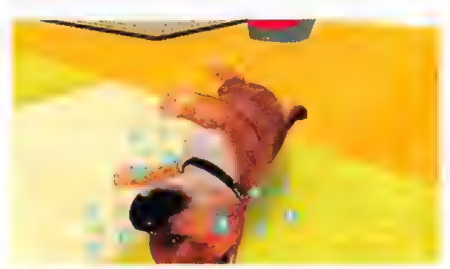

↑利用L、R键可以使地面倾斜，让“LOCOROCO”从空隙中掉下来，最后到达终点

想玩“狗”一定要买NDS吗？

从去年4月开始，游戏界挂起了一阵“养狗风”，这阵风最后席卷了全球，造成了不小的影响，这就是NDS上的《任天狗》。《任天狗》以优质的画面和在机能的利用上取得了巨大的成功，在GDC2006上获得了创新奖、最佳游戏设计奖和最佳科技奖，它的人气和销量直接影响到了NDS，起到了推动性的作用，之后一些厂商也纷纷在NDS开发宠物类游戏。相比NDS，PSP在宠物游戏方面比较贫乏，不过现在有这样一款游戏打开了僵局，甚至还令不少玩家都惊诧了。

Yuke公司最近发表了PSP版本的宠物养成游戏《The Dog Happy Life》，这款游戏从画面上看和《任天狗》很相似，房间里也有一些家具，可以和小狗玩耍，也可以给它进行各种装扮。游戏的画面质量很高，不过就目前来将没看到什么创意独特的地方，希望这款游戏能借助PSP的机能的特点做出自己的特色。这款游戏预定在4月27日发售。

《任天狗》的发售的确是带来了一阵“宠物热”，前一阵还有过PC版的“任天狗”。不得不说《任天狗》在NDS机能的利用上是成功的，但是游戏中的一些要素实际上在原来的宠物类游戏中就出现过了，可以说是旧瓶装新酒。这次在PSP上推出的这款《The Dog Happy Life》确实有和《任天狗》叫劲的架势，不过在没有触摸、麦克风等机能的支持下不知道能做到什么样子。



↑小狗学会了新的技能，身上闪光



↑为你的小狗门做个性化的装扮吧

拿起鱼竿去钓水中的口袋妖怪吧

TAKARA-TOMY公司近日发售一款最新的《口袋妖怪》周边玩具“口袋妖怪 强力钓竿”，玩家可以通过它实际体验到《口袋妖怪》游戏中水边垂钓的乐趣。这款周边的零售价为3675日元，使用两节7号碱性电池。



“强力钓竿”是在《口袋妖怪》系列游戏中登场的重要道具之一。游戏中，口袋妖怪训练员可以使用钓竿在海边或湖边垂钓并捕捉水中的口袋妖怪。钓竿有几种不同种类，“强力钓竿”恰如其名，是钓竿中能力最高的一种，可以钓上几乎所有水中的口袋妖怪，常常要到游戏后期才能得到。

TAKARA-TOMY的这款“口袋妖怪 强力钓竿”就是模仿《口袋妖怪》游戏中这种垂钓场景的玩具。它的外形设计完全踏袭动画版《口袋妖怪》中的强力钓竿原型，再现度非常高，鲜艳的红蓝配色使人一眼就能认出“这是《口袋妖怪》”的周边。

游戏时的信息依靠钓竿中央的液晶屏幕来显示。液晶画面中会显示出钓场的场景，在画面上的水中放下吊线，就可以开始垂钓了。在“收





竿”的动作上，这款商品特意在侧面设置了收线的转盘。同时，机体内部还安装了感应震动装置，在放线途中以及口袋妖怪咬钩时，玩家能体会到与实际垂钓相似的感觉。

主机共设置了“口袋妖怪垂钓”“地图”“垂钓大会”“拔河”四种游戏模式。

另外，这款商品还可以和系列中另一款商品“口袋妖怪图鉴 全国版”。通过各自搭载的红外线通信机能，在“强力钓竿”中获得的口袋妖怪可以登录到“口袋妖怪图鉴 全国版”中去。通信的操作方法非常简单，很小的孩子也可以独立完成。虽然在“口袋妖怪图鉴”中也可以获得水中口袋妖怪的资料，但通过这种途径来传送会产生更大的乐趣。

DS版《恶魔城》新作最新消息公布

上次公布了DS上《恶魔城》的最新作的标题“遗迹的肖像”，这次又透露了一些新的消息。

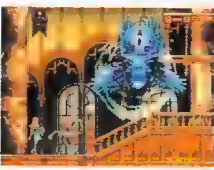


本作制作人为五十岚浩司，游戏的背景设定为二战时期。本作的人设仍然不是小岛文美，从目前人物图来看，这次的风格偏向于美式动画的人物风格。游戏的场景也不在是古堡中，会有大量的外景出现。两位主角分别是吸血鬼猎人Jonathan Morris和年轻的女法师Charlotte Orlean，游戏中可以随时切换。两个人都有各自的特点，Jonathan主要使用武器技能，而Charlotte就以魔法为主了，两个主角可以使用“召唤”特技攻击敌人。Jonathan除了装备鞭子以外，还可以使用各种其他武器。本作的BOSS据说是一对吸血鬼姐妹。

游戏的发售日预定为2006年11月15日，在马上就要召开的E3 2006上也会展出，公布更多的新消息。











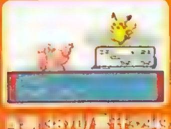


为了答谢广大读者对“排行榜”栏目的热心支持，今后将不定期从参与读者中抽取一名幸运读者，本期的奖品为“SC烧录卡”一块，中奖名单将在下期排行榜栏目中公布！



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16



[illegible]



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：RPG
类型：GBA 发售日：2001.10.26

[illegible]



3位 黄金太阳·失落的时代

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08



[illegible]



4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28



[illegible]



5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03



[illegible]









名次	游戏	厂商 / 机种 / 类型	本期	累计
6位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1670	15066
7位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1580	15731
8位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1546	13909
9位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1446	14404
10位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1385	15067
11位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	1323	9955
12位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1213	12423
13位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1172	10913
14位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1096	8238
15位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	1012	9820
16位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	1003	8927
17位	动物之森 DS	NINTENDO NDS SLG	976	3702
18位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	932	7424
19位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	896	6813
20位	真·三国无双A	KOEI GBA ACT	857	8068

类型游戏TOP3

排行榜中奖名单
长沙 李晓峰

ACT游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	NDS
3位	洛克人 ZERO4	CAPCOM	GBA

RPG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	GBA
2位	黄金太阳 被开启的封印	NINTENDO	GBA
3位	黄金太阳 失落的时代	NINTENDO	GBA

RAC游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	马里奥赛车 DS	NINTENDO	NDS
2位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA
3位	山脊赛车	NAMCO	PSP

SLG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	超级机器人大战 OG2	BANPRESTO	GBA
2位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA
3位	火炎纹章 烈火之剑	NINTENDO	GBA

FTG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	格斗之王 EX2	SNKPLAYMORE	GBA
2位	街霸2X 复活	CAPCOM	GBA
3位	街霸 ZERO3 UP	CAPCOM	GBA



无名传说 勇士守则



机种：PSP
版本：美版
厂商：SOE
类型：ARPG
发售日：2006.03.[illegible]

龙珠Z 真武道会



机种：PSP
版本：[illegible]
厂商：BANDAI
类型：FTG
发售日：2006.03.[illegible]



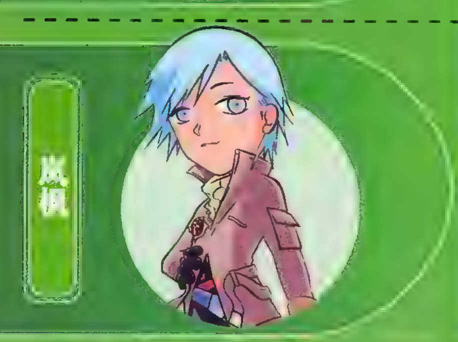
这个游戏的开发还是很认真的，但是游戏的整体素质一般，没有特色的东西，起码在众多美式RPG游戏中这个游戏的各方面都显得很普通。其实这个游戏还是值得一玩的，角色之间的差异比较有趣。如果能够4人联机对战的话，乐趣将倍增。

PS2上的龙珠Z系列非常成功，所以PSP版也比较让人期待。从实际游戏来看，PSP版可以说基本达到了PS2版的效果，无论是画面音效都非常不错。游戏内容配合即将在美国上映的电影版，对龙珠FANS的吸引力是巨大的，可以想象本作的销量必然不低。



《无名传说》系列在PSP的美式RPG中的上乘作品，本作是这个系列的第二部作品。本作的画面风格依然和前作差不多，不过人设的风格显得有些呆傻，感觉不是很自然。打击感和前一作相比基本没有什么变化，还是显得有些软绵绵的。不过还是建议玩家来试一试。

在游戏发售前对这款《龙珠Z》就十分关注，玩到后更是喜欢。第一感觉就是华丽，凭借PSP的强大机能，同时用了漫画渲染的技术，必杀技的表现力十分强劲。游戏的打击感也非常强，十分热血。本作中有一些3D格斗游戏的要素，缺点是系统显得比较一般。



俗话说得好，希望越大失望也就越大，这句话套在本作上来说实在是再贴切不过了。游戏的打击感与操作感都不敢恭维，键位的安排上也有些匪夷所思。最让人恼火的是其系统菜单，乱得不行了，开始上手时甚至有种“找不着北”的感觉。

龙珠狂潮自从在北美市场再次被掀起以来，就一直保持着极高的人气。由其所改编的游戏几乎涵盖各种游戏平台。本作的画面素质非常之高，绝对是PS2的机能水准。相比之下DS版的舞空烈战明显的相形见拙。但系统仍然没有什么嚼头，这似乎是此类游戏的通病。

自从毕业出来以后，游戏时间变少了，真怀念读卡的时光。（陈其开）
男，20，广东省顺德市均安镇南沙南环路一巷37号，528329

光速蒙面侠21 GBA



机种：GBA
版本：日版
厂商：任天堂
类型：AVG
发售日：2006.04.06

本作根据同名漫画改编的，游戏类型是AVG，不过这一作的剧情是完全原创的。游戏中根据平时选择对话的顺序、分支不同，会直接影响到最终的结局，无形中给玩家一种“耐玩”的感觉。不过作为一个体育类漫画，非做成AVG的类型，实在是有敷衍的成分在里面。

GBA上的光速21第一作竟然是AVG！作为一部以美式足球为主题的漫画，相应的改编游戏本身是竟然交代剧情和MINI游戏为主。日语不好的玩家根本无法体会原作中比赛的热血和日常生活的诙谐，而MINI游戏本身和美式足球的关系也没牵扯上多少。

根据当前正在连载的热门体育漫画改编。NDS版的是一款策略体育游戏，而这次的GBA版居然是AVG游戏，比起NDS版显得枯燥很多，如果也弄成一个策略体育类应该会不错。本作可以和NDS版进行联动，有点让人觉得这才是这个游戏的真正卖点吧。

顶尖网球2



机种：NDS
版本：美版
厂商：2K Sports
类型：SPG
发售日：2006.04.13

游戏玩到后的感觉只有失望。游戏的画面在发售前的公布图片来看感觉不错，但是看到游戏的真实画面发现细节很差。游戏操作和细节也非常令人失望，完全没有XBOX细腻的操作感和严谨度。当然，没有摇杆是一方面，制作态度是最主要的。

官方在游戏发售前公布的一系列游戏画面有让人眼前一亮的感觉，NDS终于有个优秀的网球游戏了。但是真正玩到游戏后发现不是这种感觉，本作的很多缺点都暴露了出来，游戏画也没有之前看到的那么好，最重要的是手感也不理想，有点失望。

这个游戏发售前小枫相当期待，可是实际玩到后其素质之低超出了小枫的想象。这个NDS版《顶尖网球》要手感没手感，要画面没画面，尤其是网球手们蹩脚的动作，根本让人没法判断接球。而且游戏的桢数也非常低，并没有发挥出NDS的机能。

地球冒险3



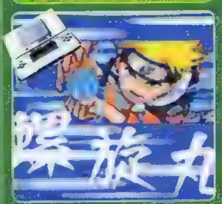
机种：GBA
版本：日版
厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：2006.04.20

经过漫长的等待，《地球冒险3》终于发售了。游戏充分的体现了任式的游戏风格，玩过游戏后的感觉是这么长时间的等待是绝对值得的。游戏的画面干净清新，故事温馨细腻，并且在细节上下足了功夫，画面和故事非常搞笑有趣。强烈推荐！

《MOTHER》系列在日本拥有较高的人气。最初是在FC上登陆，随后在SFC上推出了续作。原计划在N64上推出的第三作因为一些创意用当时的技术无法实现，所以只能暂停了。漫长的等待后，这一作在GBA上登陆了，游戏的风格仍然是让人很怀念。

从最初的SFC计划到64DD版发表以来，这款历经坎坷的RPG已经让玩家们等待了将近十年时间，终于在2006年4月20日画上一个句号，加载了全新战斗系统：旋律攻击回归到GBA平台，系列作品最大的特色：情节的感人程度更是超越了前作。

火影忍者 最强忍者大结集4



机种：NDS
版本：日版
厂商：TAKARATOMY
类型：ACT
发售日：2006.04.27

从第三作的过关式的ACT游戏变为了乱斗式的ACT。游戏的画面和前做相比没有提高，背景音乐非常单调，比起NDS上同是乱斗游戏的《JUMP明星大乱斗》，本作还是有些不足，不过强大的登场阵容已经足够火影FANS们玩上一玩了。

首先值得称赞的是本作中的登场人数较多。作为乱斗游戏，令笔者非常不满的是在使用必杀时其他角色都不能行动，如果是前作那种过关类游戏，这是一种表现必杀魄力的办法，但乱斗游戏中用这种手法，有点不考虑其他玩家了。

小枫虽然没看过火影相关的动漫，但从大家对它的热衷程度就能体会到它的优秀。一直以来由动漫改变的游戏鲜有高素质的，本作还是给人眼前一亮的感觉。优秀的画面和音效以及对原作人物形象的高还原度，这些要素就足以吸引那些FANS了。

原来没资金，购新机，郁闷，现在有资金了，但为选择而烦恼，真是苦不堪言。（胡继超）
男，16，重庆市渝中区朝子路三号一单元8-3，400011

随时随地与自己的爱犬在一起

任天狗

□ NINTENDO □ SLG □ 2005.04
□ 4800日元 □ 1—2人用 □ 卡带 □ 全年龄推荐

因为找不到老婆，所以一直以来都想养个宠物。不过由于自己懒得连自己都无法照顾，所以也就没有办法勤快地去照顾宠物。如果正在看本文的你也和俺有同样的状况，那么《任天狗》这款游戏应该就能满足我们的需求了。

《任天狗》是任天堂公司在去年推出的一款模拟饲养宠物游戏，顾名思义，这个宠物当然就是狗了！鉴于多版本游戏的赚钱力量非同一般，所以任天堂一次就为这款游戏推出了三个不同的版本。当然，人家老任还是有借口的——世界上这么多的狗，你总不能让我一盘卡带里全都装下吧？何况现在都在说什么市场细分，我们这么作也是顺应潮流嘛！本着这个原则，估计《任天狗》将成为任天堂公司继口袋之后的又一棵摇钱树——反正世界上有这么多种狗，每年出一个新版的话，估计可以一直推出到世界末日了。就算狗出完了世界还没有毁灭，自然还有猫、兔子、骆驼、狸猫和飞月等生物可以继续“任天”下去。总之，世界上的生物有很多种，钱自然也可以慢慢赚了……（飞月：不要因为你买不起三个版本就这样好不好？）

抛开《任天狗》的版本问题不谈，这款游戏本身还是非常出色的。游戏初始，玩家可以任意地选择一只自己喜欢的小狗来饲养。根据版本的不同玩家可以选择的狗也不同，日版每版有5只狗可以选择，而美版增加了一只。如果你不是凭个人喜好来选择的话，那么选择狗就是游戏中比较重要的一环，每种狗都有自己的特性和特长，这些都决定了狗今后的培养方向。如果选择的狗不符合自己的心意，那么玩家可以把它们送去寄养，然后再自己购买新的狗。一个玩家最多可以同时养三只狗，毕竟房间的大小是有限的哦！

买了狗回家，之后自然就是像我们生活中那样对它进行饲养、调教和清洁等工作了。游戏中的主要活动范围分为室内和室外。在室内活动时，玩家可以给小狗喂食、喂水，清洁身体以及进行一些技巧训练。进行技巧训练之前，玩家先要给狗起个名字，这里就要用到麦克风了，对着它重复几次，小狗就会记住自己的名字了。进行技巧训练时，玩家可以教小狗各种动



作，不必把小狗叫到身边，只要看到它头上出现提示就可以教它。小狗可以学习各种技巧，比如说坐着、趴下、抬腿和翻跟头等，不过一天之内能学习的动作是有限的，玩家不要教太多，只要每天让小狗记牢一两个动作即可。在训练之余，玩家可以给小狗进行一番装饰，使用帽子、项圈等物品都可以让自己的小狗变得更加帅气。



外出时玩家可以选择去购物、遛狗或者是参加比赛。购物是要经常进行的，因为小狗吃喝是必不可少的，要想让小狗学会更多的技巧或者打扮得更加时髦，就要购买更多的相关道具。养狗的人都知道，遛狗是一门必修课。对于玩家来说，遛狗是一件非常有好处的事情。遛狗的途中可以捡到一些道具还可以在商店购买打折物品，这就剩下了不少资金，而其中公园和训练馆等地方更是训练小狗的必去场所。比赛是这个游戏中最主要的资金来源，主要有飞盘大赛、障碍大赛和技巧大赛三种。不同的比赛适合不同的小狗，一般来说，体积大的狗比较适合参加飞盘大赛和障碍大赛等运动型的项目，而体积小的狗则适合参加技巧大赛。每次比赛夺冠后，下一次就可以参加更高水平的比赛,喜欢宠物极限的玩家可以在这里慢慢研究。



对于一般玩家而言，饲养这种电子宠物的好处就是干净省事。对于俺来说，除了这些好处之外，就是还可以乘机和女生拉进关系。还记得有一部电视剧叫做《宠物情缘》，在这个快节奏的社会中，不能每天拉着小狗上街的男生不妨试试这款游戏，说不定会有意外的收获哦！（飞月：我说你这几天怎么总是来我们这里和女生聊小狗呢？原来是这样啊……万吨爆弹饮料瓶无限连击——）

怎么样？这个够意外了吧……



在PC上大受好评的《我是航空管制员》系列在PSP上登场，大家都来认真地管理飞机场吧！



PSP	EA	发售日未定
	SLG	1人用/价格未定
我是航空管制员		推荐年龄未定

保证机场安全，早日成为管制员！

本作是一款模拟飞机场运行管理的SLG游戏，玩家在游戏中要扮演一位机场的航空管制员，其工作内容就是对在机场起落的各架飞机发出合理的指示，保证这些在机场起落的飞机安全正点地运行。本作的舞台是成田机场，在这个飞机起落非常频繁的地方，玩家要好好施展自己的管理手段，成为一名出色的航空管制员。

当飞机在机场起落的时候，玩家要根据不同的情况按着一定的顺序对它们发出相对应的指令，下面就让我们一起来看看这些工作程序。通常情况下，在机场里总是有几架飞机在等待着起落。为了不让飞机上的乘客们等待，玩家必须要依靠自己出色的指挥技巧对各架飞机发出指示。下面的画面是游戏操作界面，画面中不同的窗口都有自己的作用。

1、命令键——当玩家选定了要指示的飞机后，可以通过这里来显示玩家对其发出的指示内容。
2、着陆控制——选择发出指示的着陆飞机，着陆时要小心谨慎哦！
3、出发控制——对出发的飞机发出指示，马上发出指示，让它们飞上机场的上空吧。
4、主要画面——在这个窗口中可以看到机场的情形和飞机的状态。
5、紧张度——反应乘客的紧张度的指示条，当时刻表发生混乱时，这个数值就会上升。
6、跑道——显示跑道上的情况。
7、联系内容——显示于飞机相互联系的内容。

让我们一起来看看管制员忙碌的工作吧！



如果混乱的话就会GAME OVER！

→如果搞错了地面运行的顺序造成飞机无法移动，那么游戏就结束了。

对飞机发出指令！



↑以规定好的运行时间表为基准来管理飞机起落。

别让飞机误点



←如果发出的指令晚了的话，乘客的紧张度就会上升，当达到定点时，游戏就结束了。

游戏中准备了众多内容非常充实的模式

除了PC版中主要的游戏模式——“机场运营模式”之外，在这次的PSP版的《我是航空管制员》中，还收录了最新原创的模式，其中就包括了“挑战模式”。在这个模式中，玩家将在机场中遇到各种各样不同情况的挑战，能否通关就看玩家的真本事了。另外，游戏中还准备了“指导书模式”，初学的玩家可以在这个模式里轻松地学习游戏的规则。

机场运营模式

在这个模式中，制作者为玩家准备了6个舞台。玩家要逐一在这6个舞台中进行游戏，玩家要在这些舞台中展示自己的管制员才能，在规定的时间里尽可能的多得分，当分数超过了规定分数时就可以通关了。游戏的难易程度总共有三个不同的层次，玩家可以根据自己的水平自己选择。

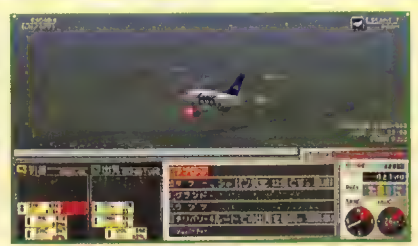
展现自己出色的管制员才能

→在不同的舞台中，出现的情况也各不相同，玩家要随机应变才行。



游戏目标是获得极高的分数

←越是高级的舞台，飞机的往来就越是频繁，玩家要快速作出决断。



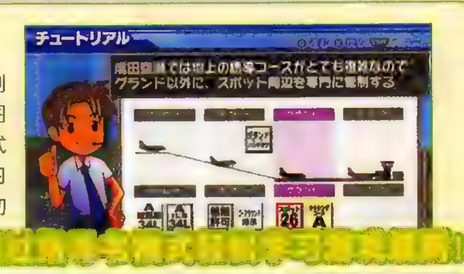
→机场的天气情况是千变万化的，面对这些情况，玩家必须要保持冷静，快速作出决断。

挑战模式

在挑战模式中，玩家将会遇到各种各样的突发事件，例如有台风靠近或者是跑道突然出现问题不能使用。面对这些问题，玩家可以使出自己的管制员技巧来获得胜利。因为要想应对这些突发情况都需要非常高超的技巧，所以如果玩家成功的话，那么就成为一个真正的官制官了。

指导书模式

在游戏的指导书模式中，玩家可以学习到游戏的规则及熟悉表示对飞机指示的各种图标。为了方便玩家理解，游戏中以对话的形式进行了相关内容的解说。因为在这里可以学习到实际操作等游戏中比较实用的技术，所以初学者也不用担心。



什么是“ハンドオフ”？

在成田机场中，飞机的指挥总共分为6个部分，在机场中的飞机将从指挥处接收到不同的指示并按着这些指示一步一步地切换自己的运行状态。当过渡到下一个步骤的指挥时，通常会用无线电进行联络，这种情况被称为“**ハンドオフ**”。所以，当游戏画面中提示玩家进行“**ハンドオフ**”时，玩家千万不要忘了进行指挥上的切换。

←玩家要负责机场中全部的工作，就算是“ハンドオフ”也不例外哦！



→如果不通过“ハンドオフ”的指令来和下一个管制员进行工作交接的话，那么就不能发出指示。

ポータブル・アイランド
PORTABLE ISLAND
手のひらのリゾート

让被繁重的工作和学习任务压得透不过气的人得到缓解的游戏!

PSP	BANDAI NAMCO	发售日未定
	ETC	1人用/价格未定
便携之岛 掌心之地		推荐年龄未定



由BANDAI NAMCO GAMES开发的PSP用休闲娱乐游戏《便携之岛 掌心之地》终于正式命名了，本作采用了游戏分享机能，玩家可以享受到更多乐趣。

这款游戏的制作理念是不仅仅能让玩家拿来玩，还要让玩家能够使用。它采用了电脑娱乐的新形式将人们的日常生活空间变成了治愈时间，能够在一定的程度上缓解大家的紧张情绪，让大家的心情得到放松。

这款游戏并没有什么特殊的目的性，玩家在游戏中将扮演一个在南方某个漂浮之岛上寻找适合居住的场所的人。在这个小岛上，玩家可以自由自在的活动，想做什么事情完全由自己作主。玩家可以在吊床上轻松地睡个午觉，可以去欣赏散布在岛上各处的美丽景色和众多的动植物并得到一份惊喜的心情，可以通过给动物喂食而和它们成为朋友，可以拿出整天的时间享受悠然垂钓的乐趣，可以在岛上修建自己的小木屋，还可以收集海边散落的各种贝壳。

游戏中除了普通的游戏模式之外，还收录了休闲模式、铃音模式、收音机模式等众多模式，这些模式可以让玩家在享受游戏乐趣的同时感受到游戏的实用性，下面就让我们一一介绍一下吧。



↑游戏中为玩家们准备了一男一女两位主角，玩家可以根据自己的喜好来作出选择。

风景优美的小岛

←在游戏中，玩家可以通过自己的努力在小岛上建造出小木屋。

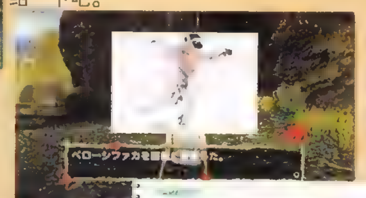
→本作中，玩家可以在岛上采摘椰子来食用，但是究竟要怎样才能把它摘下来呢？

食物就在玩家身边

利用工具来取得食物

←玩家可以通过垂钓来获得食物，因为它的操作方法比较简单，所以大家可以轻松上手。

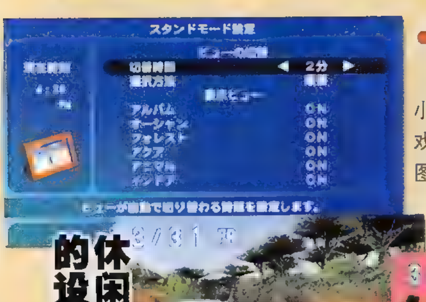
动物图鉴





↑→玩家在岛上会看到不少动植物，它们将会被收录到动物图鉴中。

在幽静安宁、风景优美的小岛上生活吧……



休闲模式

休闲模式可以被当作时钟来使用，除此之外，还可以把小岛风景图当作显示背景，并根据自己的喜好来调整它。游戏中准备了丰富多彩的背景图片，其中包括“窗边海景图”、“森林树木图”和“水底世界图”等等。在水底世界图中，玩家可以看到海底或河底的景色，如果玩家把自己在游戏模式中钓到的鱼也放在水里的话，那就更有意思了。

休闲模式的设定画面

↑静静地听着河中传来的潺潺流水之声，即使是烦躁的心情也会平和不少吧？

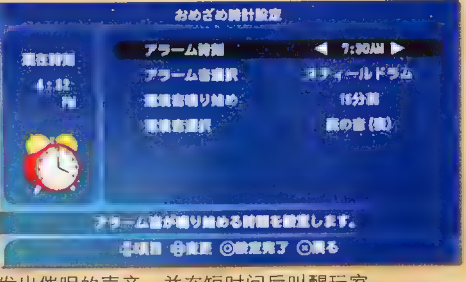


↑在“窗边海景图”中欣赏美丽的夕阳景色，真是乐在其中啊！

茂密的森林景色



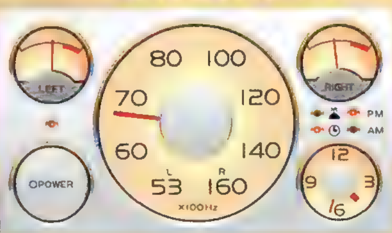
铃音模式



在铃音模式中主要搭载了三个功能，它们分别是“起床提示铃”、“休息提示铃”和“午睡提示铃”。“起床提示铃”的功能相当于我们常用的闹钟，当快到预定的时间时，主机会发出诸如小鸟鸣叫等声音很低的自然环境中的声音，随后，这个声音会逐渐增大，把玩家们从睡梦中叫醒。“休息提示铃”会在制定的时间发出让玩家容易入睡的声音，帮助玩家尽快进入梦乡。“午睡提示铃”可以在短时间里发出催眠的声音，并在短时间后叫醒玩家。

收音机模式

在收音机模式中一共有两个频道，分别是带有DJ的MP3文件再生频道和不带DJ的MP3欣赏频道。收音机的设计风格总共有4种，玩家可以在其中自由选择自己喜欢的界面。玩家可以在这个模式中听到过去去过的地方的音乐。随时欣赏自己喜欢的音乐，感受一下自己游戏时的心情，这可是一件不错的事情哦！



←各种风格不同的收音机界面足以让玩家们感怀过去的旧时光。



收音机的造型各异

不同的风格就是本作的特色

ぼくのなつやすみ ポータブル

ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!

PSP	SCE	2006.06.29
	AVG	1人/5040日元
我的暑假		352K

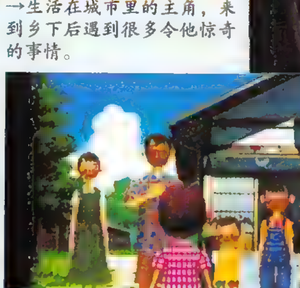
体验七八十年代间的暑假生活

七十和八十年代之间，当时还没有家用游戏机，也没有卡啦OK机，那时在乡下度过暑假是非常美妙的，《我的暑假》就是以此为主题的作品，让没有体验过那种暑假生活的玩家们能在游戏中领略大自然的美丽。时隔四年之后，SCE决定在PSP上推出《我的暑假》的复刻版，当然不仅仅是单纯的复刻而已，还加入了新的剧情，让玩家的暑假生活更加丰富。在乡下的叔叔家度过的这一个月暑假期间，会留下怎样的一些回忆呢?

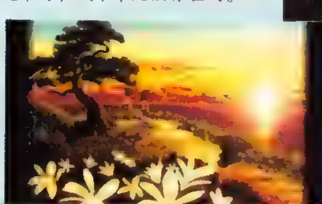


→生活在城市里的主角，来到乡下后遇到很多令他惊奇的事情。

これじゃ、まるで
オフトンパクハツだー



→在小河边钓鱼或者到山上去探索，都是平时在城市中无法体验的。



钓鱼、捕虫、爬山冒险
可以玩的东西很多哦!

新增人物登场，剧情更加丰富

在PS版的游戏中，由于剧情设计的关系，游戏中还存在一些没有露面的人物，而这三个未登场的人物将在PSP版的游戏中出现，围绕着三个新增人物的剧情设计相当丰富，每天都会发生一些跟他们有关的事件哦。

朴

本作的主角朴，是一个活泼的九岁男孩，由于他的母亲要生孩子，所以他被送到了住在乡下的叔叔家，从八月一日开始在那里度过一个月的暑假。



邻居哥哥

经常现身在朴的叔叔家附近，他比朴大四岁左右，是一个中学生，每次与他相遇都会发生一些不可思议的事情，他是一个充满谜团的人。

佳子

佳子和朴的叔叔家的大女儿萌是同年级的校友，虽然她每天看起来都很开心，但是实际上也有一些烦恼。

教头老师

萌所在的学校的老师，他的本名是与谢野，虽然他生气起来很恐怖，实际是个温柔善良的人，朴从他那里学到了很多关于昆虫与大自然的知识。



捕虫，然后可以……

大自然中生活着各种各样的昆虫，收集昆虫也是暑假的乐趣之一，本作中出现的昆虫种类多达128种，是PS版的两倍。拿着捕虫网奔走于山上、树林中、小河边，捕捉各种昆虫，然后可以用来玩虫相扑，和朋友交换，或者做标本。



来捕虫吧！

昆虫有各自的活动习性，要到处寻找捕捉





为了实现现世的愿望 前往幻界的奇异旅行

NDS	BANDAINAMCO	2006.07.06
	AVG	人数未定/500日元
勇气故事		对应一卡多人

与本作同名的小说非常受欢迎，剧场版动画将于7月8日上映，而游戏则略早推出。游戏的内容是“现世”（现实世界）的主角与拍档一起前往异世界“幻界”的冒险经历，原作小说的主角是涉，而游戏中的主角是原创人物，如果选择涉为拍档的话，玩家将体验到忠于原作的剧情，如果选择盈作为拍档则能体验原创剧情。

拍档一 涉

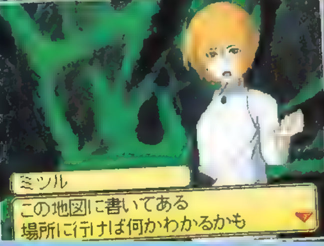
ワタル
これは…？

涉是那种随处可见的普通小学五年级学生，然而他的[illegible]父亲突然离家出走开始[illegible]破，母亲[illegible]击而[illegible]未遂，为了[illegible]碎的家庭，[illegible]传说能“改变命运的门”[illegible]

拍档二 盈

ミツル
俺はすべての宝玉を集めてみせる

与涉同班的盈是转学生，他[illegible]聪明又漂亮，而且还是运动万能型的天才少[illegible]，[illegible]却拥有妹妹被[illegible]杀害的悲惨过去，得知幻[illegible]存在后，为了让妹妹复活，[illegible]进入了幻界。



→AVG游戏最大的特点就是具有非常丰富的[illegible]着剧情的慢慢发展，一个深邃的故事将呈现在玩家眼前，每一处的选择都会影响到接下去的发展。



为了寻找记忆而进入幻界的主角

作为原创人物的主角，在13岁的时候他的母亲由于车祸而去世，此后他就会经常突然性的失去记忆，然后不得不住院，因为这个原因，连中学的毕业典礼都没有参加。作为这种突然性症状的后遗症，他会完全想不起来当时发生的事情，为了找回自己那些失去的记忆，他前往幻界开始旅行。

使用触笔来解决旅途中遇到的各种谜题

主角们会进入各种迷宫冒险，而迷宫中有着各式各样的机关在等着他们，解开机关后才有可能继续前进。这里就介绍一下游戏中出现的几种机关，为了解开这些机关，玩家们要细心留意各种提示，与自己的拍档进行交谈，全力开动脑筋，用触笔来解开它们。



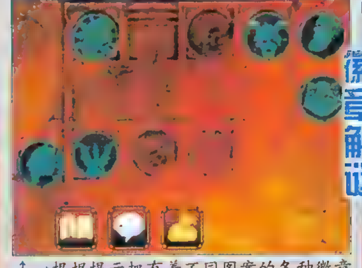
钥匙孔解谜

↑←变换九字格上的方块排列位置，组合出钥匙孔的形状，就可以插入钥匙了。

用触笔调查可疑的地方



↑仔细检查值得怀疑的地方，就可能找到各种道具或者解开机关的提示。



徽章解谜



↑→根据提示把有着不同图案的各种徽章放进合适的凹槽，就能打开门了。

滑杆机关



↑推下滑杆后，门迅速打开再关上，必须抓紧时间通过。



↑→左边的雕像按下之后，对应右边转动的记号找到规律。

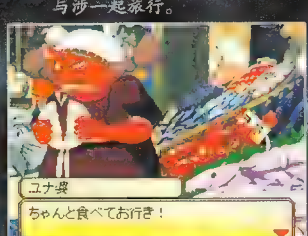
轮盘回转



拥有各种场景和人物的异世界"幻界"

幻界中有很多与现世完全不同的种族存在，不过幸好虽然外貌不同，但是语言通用，通过他们来收集各种情报吧。

←外表很像大蜥蜴的人，一直与涉一起旅行。

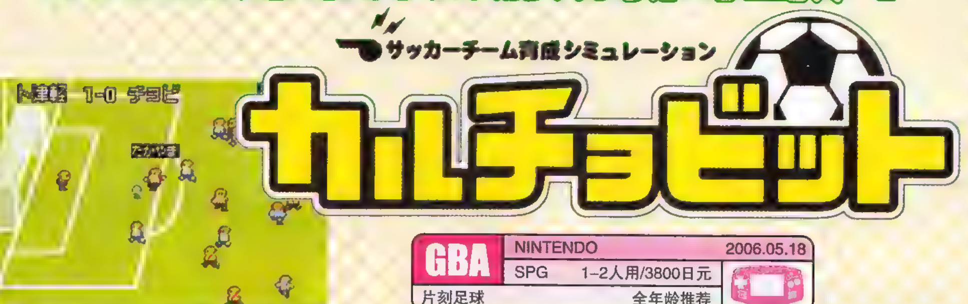


←市集上能见到很多不可思议的[illegible]

→长着大猫耳的少女为涉的旅行提供很多帮助



著名育成类游戏制作人菌部博之制作的足球育成游戏新鲜出炉！



GBA	NINTENDO	2006.05.18
	SPG	1-2人用/3800日元
片刻足球		全年龄推荐

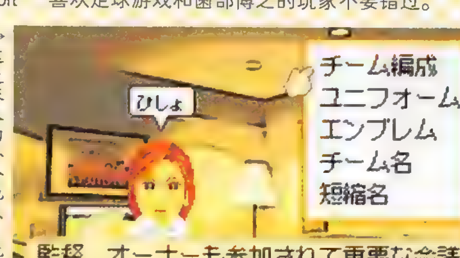
全新感觉的足球育成游戏登陆GBA！

本作的日文原名是《カルチョビット》，这个标题是个合成语，它是由“カルチョ”和“ちょびっと游ぶ”这两个词组合而得到的。“カルチョ”这个词在意大利语中是“足球”的意思，而“ちょびっと游ぶ”翻译成汉语是“玩一会儿”的意思。对于这个标题的含义，工作人员告诉我们，他们是希望借着这个标题来向玩家展示这是一款与以往的足球游戏风格完全不同的新作。

本作是由著名制作人菌部博之带领的paritybit公司开发的全新作品，这个公司旗下还拥有深受好评的《德比赛马》等知名系列游戏。这款足球类育成游戏保持了该公司的一贯风格，看似简单的系统其实可以让玩家去深入挖掘其中的乐趣。总的来说，本作虽然略有难度，但是玩家可以很轻松的上手，而且只要稍加留心的话应该也不会轻易的失败。这次我们将为大家介绍一下本作的基本状况，同时还将奉上开发小组的访谈，希望喜欢足球游戏和菌部博之的玩家不要错过。



↑这是游戏的主菜单，玩家可以在这里的设施中进行比赛和训练。



→这里是球队的办公地点，玩家可以在这里进行球队的编成，和队服的设计等工作。

游戏中的联赛和杯赛

联赛	杯赛
新人联赛（4支球队）↓ 初级联赛（6支球队）↓ N2联赛（4支球队）↓ N1联赛（12支球队）	国王杯：整个联赛的队伍都会参加的选拔赛 挑战杯：这个杯赛只有在N1联赛中排名第一和第二的球队才能参加。

培育自己的选手



←通过特别训练可以提高队中选手的能力，玩家要经常组织球队训练，争取早日训练出一支联赛中最强的球队吧！

足球队育成的基本流程大公开！

在这里，我们要为大家简单介绍一下游戏主干部分的基本流程。游戏开始后，玩家首先要在球队的办公室里组建一支自己的球队，然后再去球场参加比赛，再针对在比赛中暴露出的问题（系统自动提示）在自己的训练营里进行特训。游戏的流程大体上就是这样，玩家要不断的重复这个过程，争取早日杀入更高级别的联赛，并在比赛中取得优秀的成绩。

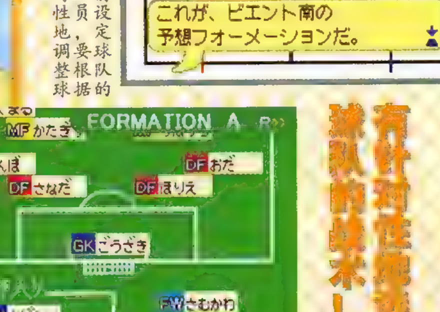
确定自己的组队方针！

在本作中，根据俱乐部规模大小的不同，提供给玩家来购买选手的资金也不同。因此，如何有效地利用预算内的资金来购买性价比高的足球选手，就成为了游戏的关键所在。确定了球队的成员之后，玩家要根据他们的能力来决定适合他们发挥自己水平的球队阵型和比赛战术。



←如果玩家能够成功升级到高级别的联赛中的话，球队的规模也会增长。





→玩家要在比赛前设定球员要点和有防守人员针对性地攻击对手的人员，要根据对手的战术特点来调整球队的战术。

以球队的阵型和战术来决定参赛的球员！

↑→根据球队的阵型和战术来选择合适的球员参赛，合理地固定他们在球队中的位置。

有针对性地强化球队的技术！

一边比赛一边强化球队吧！

在比赛的过程中，玩家只能观看自己球队的比赛。随着比赛的进行，目前球队中存在的问题会不断地出现在玩家的眼前。在比赛结束后，玩家可以针对这些问题在自己的训练营里组织训练。从这个角度上看，问题出现的越多，玩家可以强化球队能力的机会就越多。不断地训练自己的球员，争取让自己的队伍坚如磐石，牢不可破！



庆祝在比赛中获胜



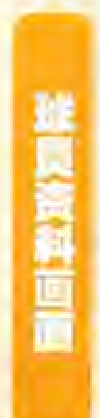


↑→虽然是2D游戏，但是选手的动作却刻画得十分细微，这使得游戏的临场感非常强。

↑在比赛前要注意检查球队的状况，观察选手的身体情况以及自己的球队战术。

针对其在比赛中暴露出的问题刻苦训练！

在与其他球队的比赛当中会暴露出自己球队存在的不足，玩家要针对这些不足之处组织球员进行特训。球队在游戏过程中可能出现的问题一共有28种，基本上都是有关球队的攻防方面的。它们以类似卡片的形式出现，使用过一次之后就会消失。



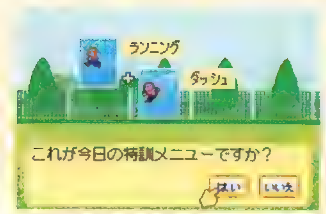


在这个资料条中，玩家可以看到球员的各项能力，这些能力从左向右依次为射门、速度、耐久力、技术、身体素质、弹跳能力、心理素质。注意球员的能力，训练时因人而异，对症下药。

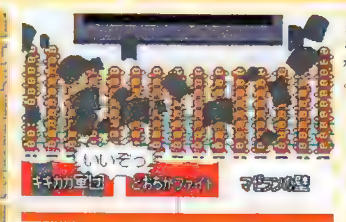
这里显示的是选手的培养潜力，用箭头指向的方向来表示当前选手的潜能是很直观的方法。随着选手能力的不断增长，箭头的方向将会逐渐改变。

这里表示的是该队员在哪些比赛中曾经出过场。当球员参加比赛的时候，他可以了解到自己在球队中应该担负的责任，还可以进一步熟悉队中其他队员的活动，增强球队的默契程度。

这里显示的是该队员在无球情况下的活动状态，在决定场上球员的位置时，这项资料是一个很重要的参考指标。



←玩家要先决定自己要培养出什么类型的球员，然后再制定该球员的训练内容。



←比赛的时候，场边的观众也会有表演，这种细致的表现手法增强了本作的真实感，也让玩家感受更多乐趣。

通过特别训练课程来进行效果显著的特训！

如果把几项合适的课程组合在一起的话，将会出现一个可以显著提高选手能力的“特别训练课程”。游戏中准备了超过一百种的“特殊训练课程”，玩家可以将不同的基础课程组合起来，以寻找隐藏的特殊训练课程。





把不同的课程组合在一起



↑→在训练时，如果[illegible]

[illegible]可以放心使用

不断地发现特殊训练课程

菌部博之的全新作品正式亮相！

这次为大家介绍的这款《片刻足球》是著名制作人菌部博之倾注了很多心血的新作，那么，这款背负着菌部先生期望的作品究竟会带给我们怎样的乐趣呢？下面就让我们和开发人员一起来聊一聊吧！

游戏监制

菌部博之

paritybit公司的负责人，也是著名的游戏制作人。他的代表作是名震日本的《德比赛马》系列，他最喜欢的球队是日本鹿岛鹿角队。



程序开发

吉中圭二

他于2001年加入了paritybit公司，曾经担任过《德比赛马》的程序开发，最喜欢的球队是日本的广岛三箭队。

——请你们向大家介绍一下本作的开发过程好吗？

菌部 这是一个跨越了8年的话题了！每一年我都会问自己"《德比赛马》之后我应该做什么样的游戏呢？"最后，我觉得答案就是"我要做足球游戏"。但是，因为我自己因为其他的制作课题而非常忙碌，所以我总是抽不出时间来进行这项工作。正因为如此，这次我决定集中全部的精力来进行游戏策划的工作。虽然之前我一直都是亲自参与游戏程序开发的，但是这次我把这个任务交给了吉中先生。

——那么，请问在这个NDS与PSP形势大好的时候，你为什么要把本作放在GBA上来发售呢？

菌部 嗯，这样做的主要原因是我们不能花费很多的时间和人手来制作这个游戏，所以就选择了开发时间较短、人手较少的GBA平台。我们的人手确实不是很足，在本作开发的最初阶段，我好像还让《职业棒球》的开发人员过来帮过忙呢！（笑）

吉中 是啊，所以我现在还有印象呢！我们一起进行了设定游戏中队员的身体大小等工作。

菌部 是用棒球队员的身体来踢足球吗？

吉中 队员踢球的时候还会发出棒球中击打的声音呢。（笑）

菌部 就是这样了，因为我们的开发人员实在是太少了，所以就想找一台容易开发游戏的硬件平台，这就是我们选择GBA的理由。

——请问《片刻足球》的设计理念究竟是怎么样的呢？

菌部 在棒球游戏方面，很多的比赛中，我们经常会扮演球队的教练。但是，在足球游戏中，这种情况就不是很常见的了。这样看来，似乎足球教练就只是能在每次比赛前的准备阶段发挥一下作用，其他时间就没什么用处了。于是，在这次的游戏制作中，我们就把核心部分放在了育成工作上。

——本作中，比赛时球队出现的问题会以"图标"的形式被记录下来，再根据这些进行针对性的特别训练以提高队中球员的能力，这样的系统是以前的游戏中所没有的呢！

菌部 这个系统是我们在本作的开发工作进行到最后阶段时才决定下来的，既然在比赛的时候我们能做的事情很少，那么就把游戏性放到这一系统中吧。当我们考虑要怎样实现这个目标的时候，我们的开发工作正艰难地进行到联机对战的开发。两个人对战的时候，输了的一方肯定会觉得很没有意思。但是，在本作中，你输的次数越多得到各种球队问题的机会就越多。这样的话，你的球队就会慢慢地变得强大起来，这不也是一件挺有趣的事情吗？另外，通过把这些课程组合起来还可以编排出更有效果的练习课程，这就增强了游戏的趣味性。

——这个就是"特殊训练课程"吧？其中究竟都有哪些课程呢？

菌部 我们准备了许多课程，品种繁多哦！（笑）在决定这些课程的时候，我们首先列出很多的足球术语，然后再将这些词分成战术系、技术系、体力系和心理素质系4个大类，并且从中挑选合适的术语。接下来，我们将结合这些术语来考虑特殊训练课程的名称。在原来的术语上增加上一些形容词，当然，我们想出了很多形容词呢！

吉中 比如说"友情的热线"之类的名称……（笑）

软硬兵团速报

CYBERWARE EXPRESS

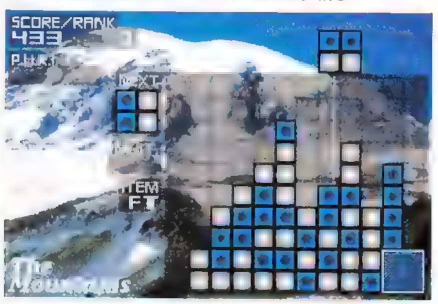
软件 Software 在GBA上也可以玩到LUMINES了

《LUMINES》是PSP刚发售时的一款音乐方块游戏，游戏的制作人是水口哲也，游戏中以简单而又有技术的玩法和绚烂的画面、音乐而受到玩家的好评。在这款游戏发售后，有人曾经制作过PC的同人版。而这次的是GBA版的“LUMINES”。

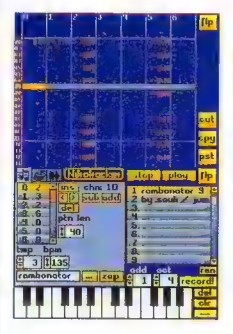


这是由国外玩家仿照《LUMINES》开发的GBA游戏——《GLEAM》，游戏的方式和《LUMINES》完全一样，在等级提升的时候也会更新背景图片和方块的样子，不过和LUMINES相比，这款同人游戏的缺点是只有一般的过关模式,音乐效果也不是很好。ROM的容量是234M,估计也是因为容量所限，不过作为在GBA上能玩到这样的游戏确实是件非常不错的事情。





软件 Software NDS作曲软件新版本公布



NitroTracker是NDS的一款自制作曲软件，它能够使你的NDS变成一个乐曲编辑器，这款软件支持触摸屏操作,通过触摸屏幕可以让作曲的输入更加轻松。NitroTracker是一个带有完整功能的Tracker音序器，支持可以读取/保存XM通用文件。目前该软件的版本更新到0.1.4，对这款软件有兴趣的玩家不妨来试试。

NitroTracker主要功能：

可读取Tracker通用XM文件

可读取WAV采样（8或16bit）

可通过触摸屏完成所有操作

可通过麦克风录音

可查看采样波形

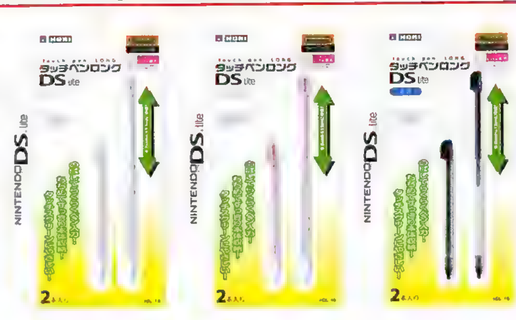
16条音频通道



软件 Software HORI推出NDSL可伸缩触笔

NDSL比起NDS在触笔上有了较大的改进，笔身加长、加粗了。但是还是有玩家觉得触笔不够长，握起来感觉不好。现在HORI推出了这样一款可以伸缩的NDSL触笔。该触笔的笔身部位可以拉伸，拉伸后的触笔比原来加长了不少，觉得机器自带触笔不够长的玩家这下也有解决办法了。

目前推出了白色、粉色、黑色三种，每一盒中都有两支。



软件 Software NDS和PSP联机不是梦想

这是一款由国外玩家——Flagon制作的自制软件《Tic Tac Toe》，这款软件分别有PSP版和NDS版，实际上这个软件就是我们平时所说的“一条龙”的游戏。软件通过设定IP地址，可以实现NDS和PSP的简单联机。

第一张图是正在设定IP地址，第二张是利用两个主机的无线联机功能进行简单的联机。

这个软件的技术尝试不得不说是一个突破，连之前只是想想而已的，NDS和PSP联机也被实现了。



软件 Software GBA大作MOTHER3汉化正式启动

刚发售不久的GBA大作《MOTHER3》由AIR TEAM汉化组接手汉化。下面是AIR TEAM的组长空气发布汉化消息时的原话：

`《MOTHER3》的 rom 貌似提前1天放出了，是我期待已久的作品。今天拿到 rom ，对游戏进行了试探性的破解，发现破解难度不大。大字模和小字模都有足够的容量，文本貌似也比较正常。做了码表，导出了文本，粗略的看了1下，大约在2M以下……对于我来说，真的是天文数字。

由于游戏刚出不久，现在正式参与汉化的人手还较少，目前AIR TEAM正在招募《MOTHER3》的汉化翻译，最好是《MOTHER》系列的FANS，这样才能有持续的热情做下去。如果有对本次《MOTHER3》汉化感兴趣的玩家可以到www.oair.org联系。



PSP综合报道

PSP 2.7版固件更新

4月25日Playstation日本官网上放出了PSP最新固件2.7版消息。从公布的消息来看，2.7版最大改进是增加了对AAC音频格式的支持，还新增了FLASH播放器，修正了记忆棒中多于2GB可用空间使用时发生的不正常情况。其他的功能还有中文（简繁体）的增加和中文字幕设置功能，RSS频道功能的增加，播放UMD电影时L/R键功能的增加等。

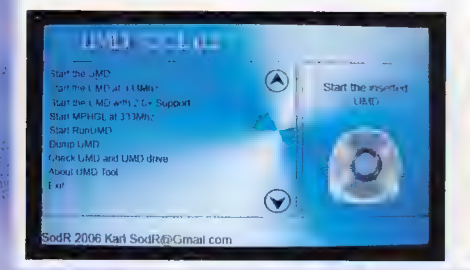


什么是AAC格式？AAC是高级音频编码的缩写，目前只有苹果的硬盘式MP3播放器支持这种格式。AAC是由Fraunhofer IIS-A、杜比和AT&T共同开发的一种音频格式，它是MPEG-2规范的一部分。AAC所采用的运算法则与MP3的运算法则有所不同，AAC通过结合其他的功能来提高编码效率。AAC的音频算法在压缩能力上远远超过了以前的众多压缩算法（比如MP3）。它同时支持多达48个音轨、15个低频音轨、更高的采样率和比特率、多种语言的兼容能力、更高的解码效率等。总之，AAC可以在比MP3文件容量小30%的前提下提供更好的音质。

PSP破解近况

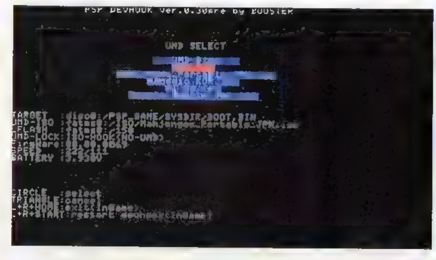
UMDTool更新

SodR更新了PSP上的UMD工具UMDTool到最新V0.2版。新版本支持更多的启动功能，比如可以使用MPH Game Loader或者RunUMD运行2.0以上的UMD游戏盘，可以把UMD盘上的文件破解到记忆棒中等功能。目前这个软件只能在1.5版本PSP上运行。（UMDTool下载地址：http://hem.bredband.net/kalsod/UMDTool0.2.rar）



DevHook V3.0即将发布

最强的免UMD引导程序DevHook近日放出了V3.0测试版。DevHook V3.0的界面很像UMD Emulator，允许用户退出到桌面充实运行RumUMD等程序。最新版DerHook修正了一些游戏的死机现象（比如WipeOut Pure）。按照作者的叙述，V3.0版可能会允许通过ISO的升级文件，在记忆棒上生成一份系统的镜像。但是新版本不支持RIP的ISO，并且只能在1.5版本PSP上运行。



UMD Net Ripper v0.1发布

这个工具允许PSP玩家通过无线网络设备把UMD游戏盘上的文件读取到PC上。使用这个工具的好处是不需要大容量的记忆棒，但是一个无线路由器是必须的设备。（下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=6879）



PSP自制程序

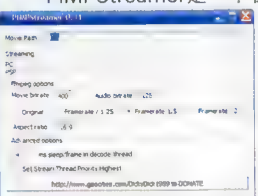
—— PSP版Office ——

DreamWare开发小组发布了第一版PSP Office，它包含了基本功能的Office工具和程序，还有一些自制的操作系统界面。当然，这个初版的软件目前的功能还非常有限，只是完成了界面。但是DW小组计划在以后的版本中增加更多强劲的功能，比如MP3播放器、图片浏览器、PSP Word、PowerPoint、时钟等。忠心祝他们成功！（V0.1版下载地址http://psp3d.com/PSPOffice.rar）



—— PSP视频流播放程序 ——

PiMPStreamer是一个在PSP上直接播放PC视频流的软件，这个软件的优点是不需要转换格式或者拷贝视频文件到记忆棒。最新版本是V0.31，修改了前版播放声音的故障问题，并且对PC端软件作了优化。（地址：http://www.geocities.com/dickydick1969/）



—— Simple Amp Beta 2发布 ——

Simple Amp Beta 2是PSP上的MP3播放器，和PSP本身的MP3播放器比较，Simple Amp Beta有着更好的图形界面和音效调节功能。目前更新到了Beta2。（下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=6938）



—— PSP上的鼓机Rhythm v5.0 ——

Rhythm v5.0是PSP上的一款自制鼓机程序，



目前更新到了V5.0版。新版本增加了对实时声音效果的支持，增加了更多的新功能和效果器，比如失真、切片、延迟等。这个自制软件目前已经非常成熟，对电子鼓机熟悉的玩家不要错过！（http://www.psprhythm.com）

PSP自制游戏和模拟器



—— PSP上的《星际争霸》——

国外玩家把《星际争霸》“移植”到PSP平台，使用LUA Player平台开发。目前还不能游戏，只能用指针控制一个矿工在图上移动。希望他们的开发工作坚持不懈！（下载地址：http://psp3d.com/starcraftpsp.zip）

—— Amstrad CPC模拟器PSPCAP32 v1.0.2 ——

Zx-81放出了最新版本的Caprice32位主机Amstrad CPC的模拟器。这个模拟器可以完整地模拟CPC464、CPC664和CPC6128机型。如果感兴趣的话不妨一试。（地址：http://zx81.zx81.free.fr/serendipity/）



文、责/剑纹

M3专栏



文/窗外不归的云
责编/岚枫

M3产品最新动态

“五一”来临之际，作为掌机FANS，能够有充足的时间通版自己中意许久的游戏，或者和玩伴们在一起痛痛快快的联机，也是一件幸事。烧录卡则是玩NDS和GBA游戏不可或缺的配件，作为目前高端烧录设备的代表，M3一直保持着高端产品的形象，功能和性能从没有让玩家们失望，被许多人称为烧录卡中的“大奔”，然而高端产品的价格自然也不匪,即便拥有强大PDA系统的梦幻功能，也还是让一些口袋缺铁的玩家望而却步。庆幸的是,GBalpha（中国）有限公司借“五一”黄金周的机会把产品售价大幅度下调，将其旗下目前的四款M3家族的主打产品M3-CF、M3-SD、M3-SD Perfect、M3-miniSD Perfect由原来的530元左右的售价全部统一降低到398元，降价幅度之大也是电影卡系列产品这么多年来头一次。对于用户最直接的受益面就是产品价格大幅度降低的同时，产品附加价值进一步提升，加之即将推出的独一无二的强大PDA系统，必将引发新一轮的抢购热潮。

M3和相关配件最新报价



SanDisk宏衢行货SD卡报价

SanDisk miniSD 1GB	280元
SanDisk miniSD 512MB	160元
SanDisk SD 1GB	230元
SanDisk SD 512MB	160元









*所有SanDisk闪存产品的售价仅代表GBalpha网站的定价，地区不同价格会有所差异；

GBalpha网站提供的宏衢行货闪存卡均可以拨打电话查询真伪；

更多闪存卡报价信息可登陆www.gbalpha.com查询，报价信息以当日实际情况为准。

M3软件速递

M3最近的一次内核更新C19（中文版第19次内核升级）并没有加入新的视窗系统，而是改善了一些GBA端近期的大作游戏的兼容性问题，并增加了GBA金手指和NDS金手指。至此，NDS游戏也将开始进入金手指时代，游戏修改这把双刃剑，是利还是弊，就看玩家怎样合理使用了。

M3影视快车

“五一”节来临之际，作为M3主打功能之



一的电影功能自然不能忽视。那么GBalpha为我们掌机FANS准备了些什么精彩影视下载呢？《KERORO军曹》就是首打的五一热门下载系列之一，里面的高达恶搞情节和其他的爆料事件一定令很多观众难以忘怀。虽然是长时间连载的系列动画，很多人也早已目睹其精彩，不过此次GBalpha提供的KERORO军曹仍然不容错过，因为加入了大量的新要素嘛。（–_–!动画冷饭也能加入新要素）。其实呢，就是高水准的普通话配音和清晰的适合在掌机上观看的大字幕。亲近的语言加之高超的配音技艺，使得观看时倍感亲切，自然更能融入其中，是非常值得重温的一部动画作品。其他最新的日本动画大作也会开始陆续提供，新的基于NDS机能开发的MPEG压缩标准，定能为M3的影视功能带来更多全新体验，加之免费的影视下载服务，必将吸引更多任氏掌机玩家，并让更多人认可M3的影视功能和免费下载的增值服务。

M3前沿消息

近期，M3最热门的话题无疑就是GBalpha公司开发的基于NDS平台运行的最新PDA系统，也是目前最强的PDA系统。带真人发声的英汉词典、汉英词典、多功能画板、带相册的电话本、记事本、万年历、世界时间等功能，无不是众多粉丝在GBA时代开始就梦寐以求的功能，现在

電話簿編輯 ▾未分類

姓名：
職稱：
公司名稱：
▾公司：
▾住宅：
▾傳真：
▾手機：
▾呼叫：

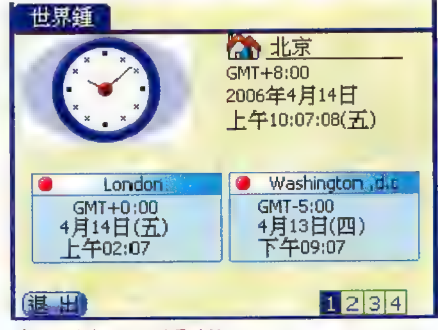
完成 相冊 附頁 刪除

↑PDA功能之一：电话本编辑界面



↑PDA功能之一：多功能速记本

M3将率先让大家梦想成真，加上NDS的触摸屏设计，一定会使M3变成贴心的掌机玩伴。前期公布的演示录像就让很多人期待不已，目前这款强大的系统究竟开发进度如何呢？据《掌机迷》记者了解，这套系统的功能组件已经基本开发完毕，就只剩下后期的调试工作和版权保护工作了，预计在5月中下旬将提供给用户第一个测试版本，并根据使用中用户的反馈意见和建议来不断改进和完善。让我们所有的M3用户拭目以待吧！



↑PDA功能之一：世界时间。

以下是GBalpha提供的最新PDA系统在官方开发工具上运行的截图：



↑PDA主界面，背景更换为红色。

SuperCard



责编/岚枫
文/窗外不归的云

◆supercard新闻

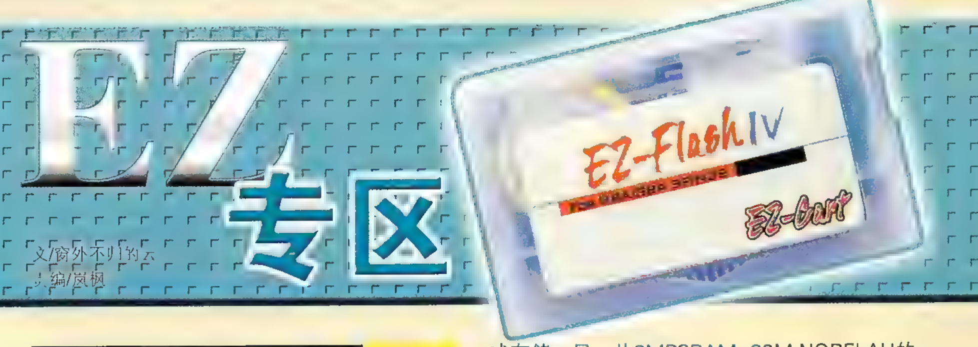
本月04-15真是很有看头的日子，各大烧录卡厂家公布了自己的最新产品。而期间没有任何征兆半路杀出的supercard mini sd版抢尽了风头，以及高品质的做工精良的模具。官方宣称价格于旧版SD一致，厚道的价格。瞬间成为了当天的主角，而scmini对硬件做了一个针对性的改进，加入了充电电池。这将使以后GBA游戏在存档于兼容性方面得到大改善。具体可以看本刊另外一篇文章。而最让人意外的是公布scmini版新闻后马上就公布了产品的售价和开通了在线购买, 并且市场上很快也出现了产品, 看来产品还是做出来比吹出来强的。这次加量不加价, 也反映了厂家一贯朴实的风格。

2006年04月15日也许是烧录卡界特别的日子，烧录卡新品爆发的时刻。各厂家也是不遗余力的爆出新品资料。相信4.15那天在各大掌机论坛闲逛的网友一定深有体会，在其他厂家公布自己的新品, 口水仗打的火热的时候, 时隔不到2小时, SUPERCARD厂家已开始在向各地经销商发布新品消息, 并开始供货了。就在这广大网友还在纷纷议论烧录卡新品时，突然中午在某掌机论坛上爆出了个SUPERCARD MINI SD的新闻，标题让我十分深刻“SuperCard MINI SD 横空降世！”。顿时让正在讨论津津有味的各玩家傻眼，整个业界震动了。为了确认真假，于是乎大家蜂拥跑向官方网查看个究竟，官方首页也公布了对应的SUPERCARD MINI SD广告页面，广告内容很醒目的写着GBA真卡大小，直插式设计游戏更换方便，模具更加精良（在拿到实物后真真感受到此次的模具的细致。国内一流水准模具）这时候大家才意识到不是恶作剧。在广告内容中看到了100%支持NDS游戏可以看出官方势必要拿下NDS市场的决心。此次官方准备的很充裕，从公布的图片中我们可以看到卡的大小细节，以及后插式的设计。一目了然的功能简介。看完图片后的第一感觉这不像是低端的烧录产品。模具和做工都很漂亮，看来厂家花了一番心血。在得到广大玩家反映意见后针对问题改良了模具，SUPERPASS2也将有改良版，回折式设计体积更小，模具改进让拔插更加流畅。

不久SuperCard MINI SD 横空降世的新闻在各大游戏论坛传开。4.15真是个热闹的日子众说纷坛，于是各大论坛开始出现一些网友的评论对新品的猜测等等....但是好戏往往是在后头。大家最敏感的价格、游戏兼容性、什么发售的时间。时隔4小时后官方突然公布了大家最关心的问题价格。没错官方定价与SUPERCARD SD价格一样，加量不加价。还宣布了改良型superpass2的价格也是不变。此消息宣布后又引起了一番热潮。但是戏还没演完晚上19点官方开通了在线购买。速度之神速让其他厂家只有看的份+_+。当天公布资料当天开卖这也创了一个纪录了。^^

当然公布完开卖当然大家还在怀疑游戏兼容性的问题。其实不然SC官方这次对硬件做了部分修正，最明显的就是那颗充电电池了。那就会有很多网友问竟然加了电池不会只是摆设吧，官方也没那么笨当然是有针对性的增加电池了。加了电池的好处有什么呢? 当然有官方给出的答案是加了电池对以后的扩展性比较好，对GBA游戏兼容性大幅度的提高，以前还记得一些玩友反映有些游戏打了复位补丁后会出现异常问题例如死机，白屏。其实问题出在打了补丁后让游戏容量本身字节增大, 例如256M的游戏刚好实际容量是256M的话再给它打补丁明显没空间给你打补丁了嘛。这时候打了补丁会出现异常状况，但是只要取消复位补丁后游戏又正常了。但是存档就比较麻烦，这时候如果有了电池那就不一样了，呵呵。很多有问题的游戏只要取消复位补丁就可以正常玩。兼容性自然是大大提高。还有一个用电池的好处那就是superpass2只要设置一次以后配置SCmini就会记住设置因为有电池嘛。官方也表态目前用的是SD版的内核＆软件，所以兼容性和SD版的一样，自然NDS游戏也是一样的兼容性咯。

据各经销商供货消息，SCmini在推出后横扫国内外，香港，包括韩日市场。可见SC销售渠道方面的优势，在短短一周时间货源已铺向全球。最后让我们期待scmini版内核早日推出。



文/窗外不归的云
责编/岚枫

EZ4如何对应PASSME2设备

EZ FLASH官方网站于每日更新EZ4的PC端软件，并且不时提供内核升级文件，每个版本都会修正以往版本存在的问题并且有针对性地提供新功能给玩家，至截稿日为止，EZ FLASH已经数次为评测人员提供了更新的软件，而4月24日发布的软件则增加了对PASSME2设备的支持。倘若要得到此功能，首先请去EZ FLASH官方网站下载EZ4软件包，然后按照以下步骤操作：

1、软件包里有一个名为“060424.bin”，将其更名“ezfla_up.bin”并复制到MINI SD卡根目录。

2、将对应PASSME2和正版卡对应的SAV文件复制到miniSD卡的Saver目录，如没有请建立。并将该sav文件改名为passme2.sav,以保证能够被内核自动辨认。

3、NDS或GBA插上EZ4，按住R键开机。进行内核升级，没有刷过机的NDS请进入GBA模式升级。

4、升级成功后，没刷过机的NDS必须进入一次GBA模式，让内核自动读取passme2.sav进入SRAM，以供PASSME2设备引导。之后即可插上PASSME2设备正常引导NDS游戏。

5、Passme2引导所需的sav文件可以在 http://www.ezflash.cn/pass2/list.html 下载。

关于EZ4的硬件构造

EZ4采用的是三段式内存架构，和EZ3的很相似，三段式内存分别是PSRAM、NORFLASH、MINI SDSD，GBA游戏依靠板载的两颗MCP(128M PSRAM+256M NORFLASH)来运行，NDS游戏则通过NDS的高速缓存来实现MINI SD的直读。

EZ4的生产成本并不低，小小一块电路板上竟然用上了三片MCP。其中两片64MPSRAM+128MNORFLASH的用于GBA游戏存储。另一片8MPSRAM+32M NORFLAH的用于卡带存储和系统内核存储，关于MCP，可能一些朋友不清楚，实际上MCP是一种先进的内存封装方式，在一片芯片里面同时封装上PSRAM和NORFLASH，这样既节省了体积，也节约了耗电。手机和PDA等设备上经常采用这种芯片。NORFLASH用来储存系统文件，PSRAM当做工作内存。不过MCP的成本极高。这也是手机和PDA成本价格居高不下的原因之一。

用户在使用的时候，如果是小于等于128Mbit的游戏，就会载入到PSRAM中运行。一个128Mbit的游戏大概需要3秒钟的时间。PSRAM属于暂存式内存，关机后里面的数据就没有了，下次要玩还得重新载入。不过每次最多只需要3秒钟，所以不是太大问题。大于128Mbit的游戏则是写入到NORFLASH里面再执行，这样的好处是经过写入的内容就永久保存在NORFLASH上，就算关机以后也还保存在闪存上，下次要玩的时候0时间载入。缺点就是写入时间稍长，256Mbit的大概需要5分钟，这个是受限于NORFLASH本身的写入速度限制，传统的NORFLASH烧录卡(EZ1/2,EFA Linker等)也大概需要这么长的时间。不过目前GBA上大于128M的游戏只有6个256Mbit的和部分汉化游戏、模拟器等，用户频繁切换这些游戏的几率不是太大。



王者归来—EZ4评测

可以肯定的是，当年若非EZ FLASH的出现，Game Boy Advance在中国乃至全球的普及量从数字上面表现出来一定会比实际数字小许多，当然从这个角度引出本文，并非要在此宣扬EZ FLASH对于掌机界的贡献之大，笔者仅仅是想说明一个问题：EZ FLASH，它在GBA时代留给我们太多的往事，每一位从老白卡时代走过来的朋友都会有许多难以磨灭的记忆留在内心深处……想起第一次在GBA上面用EZ FLASH烧了模拟器玩到魂斗罗、超级马里奥、坦克大战、绿色兵团这些耳熟能详的FC游戏时那难以抚平的心绪至今仍然让我感叹，而我也记得当时自己满怀激动地用SHIKEYU大侠开发的Readboy在深夜就着GBA小灯那惨淡的灯光看完一本又一本小说，当然就更别提当时焦头烂额地用豪杰解霸配合VIDEOGBA这个软件转换GBA格式的电影，虽然最后看到的电影效果在现在看来一塌糊涂而且还有一个硕大的老虎头！-_-但是即便是今天手里拿着PSP欣赏高清视频也没有当初那么兴奋……

我想，在这里看到这篇文章的朋友，大家都是怀着不同的心情的，当然我可以理解，从首款NDS烧录卡上市到现在，翘首以盼地期待看到EZ FLASH公司发布NDS烧录卡的人很多很多，一直以来大家都认为EZ公司虽然一直没有推出真正的NDS烧录卡，但却是蓄势待发，等其NDS型号的烧录卡发布时，那必然是重拳出击，其它烧录卡势必将受到沉重打击；也有人认为，EZ公司虽然贵为GBA烧录时代的龙头老大，然而到了NDS时代却已经大势所去，没有过硬的研发实力,然而到底实际情况是如何呢？

终于本月EZ FLASH公司发布了旗下系列烧录卡产品NDS型号EZ FLASH4，采用外接MINI SD卡的设计，兼容GBA/NDS游戏，GBA真卡大小……一时间，众玩家的注意力全部都被吸引过来了。没错，在几年前推出EZ3之后沉寂了这么久的EZ公司终于"亮剑"了，只是，这把剑能否一出鞘就让对手立即感觉到面临绝路的威胁呢？在EZ4没有真正上市来到各位玩家手中并且经历市场的检验前，我想没有任何人有资格得出结论，

所以，下面就请各位玩家与有幸第一时间拿到EZ4样品的笔者先来了解一下EZ4的方方面面吧。





包装篇

坦白说，在等待这么久之后，当我拿到EZ4时，看到它的包装，我心里是稍微有些失望的，当然这并不能说EZ4的包装不好，而是在EZ公司长期给产品配以高档次的包装从而惯坏了我们之后，对EZ的产品自然也会以高标准对待，因为EZ4的包装并非是EZ3那样设计成木盒外形，而是与EZ1/EZ2一样采取纸盒设计，当然这种纸盒设计要比Supercard简单的包装好得多，不过前面也提到了，被惯坏的人，总是会以不平等的标准来看待事物。当然从前段时间EZ3将木盒包装更改成普通纸盒包装以及本次EZ4采取纸盒包装的现状来看，烧录卡之间的"战争"确实很严峻,在之前EZFLASH利润高，那么自然可以不在乎这点小小的包装费用，随着烧录卡之间的竞争变得激烈起来，要想在利益增加，那么有一个很好的途径便是缩减成本，于是在EZ系列全线降价后，产品包装也作了相应调整，而EZ4作为处于风头浪尖发布的产品，自然也不可能将包装做得多么豪华，然而，实事求是地说，作为一款电子产品而非专门以送人为主的礼物来说，EZ4的包装也能够令人满意了，之前所说"失望之感"

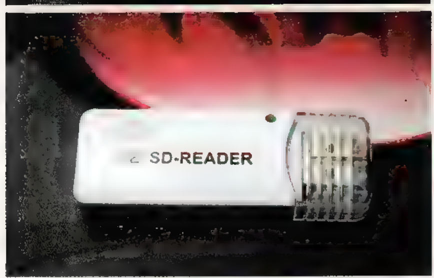
实则惯性思维之弊病啊……

简单即是美！EZ4的纸盒确实给人以这种感觉，没有多的文字描述，没有多的图案，颇为好看的“EZ FLASH IV”标志以及“FOR GBA/GBA SP/NDS|512Mb－8Gb”就是纸盒上面所有的内容，看到这么简单而明了的外壳，你是否有一种冲动想立马把它打开呢？



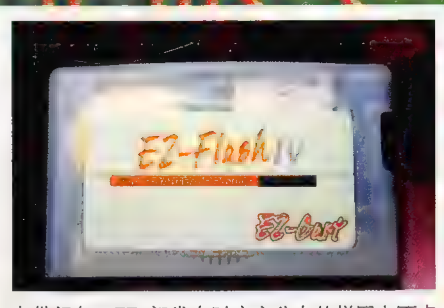
打开外壳就可以看到EZ4放置在绒质塑壳中,而旁边则是附赠的SD读卡器以及USB延长线。目前市面上采用外接存储设计的主流烧录卡一共有两款，分别是：M3-SD、SC-SD，这两款烧录卡都没有赠送SD读卡器，而EZ4却体贴地赠送了一个SD读卡器给用户，虽然价值不高，但是却可以方便用户,而且该读卡器的外形和做工都很不错，令人有些意外的是读卡器上面竟然有“EZ SD-READER”的标志，看来这是EZ公司专门定做的。





外观做工篇

初次看到EZ4，有点意外，不为别的，只为



卡带颜色，EZ4初发布时官方公布的样图上面卡带颜色为鲜艳的红色，但是拿到样品后却发现卡带颜色成了白色，关于这种颜色的具体命名，我专门去咨询EZ官方，结果EZ官方表示可以将这种颜色称之为“磨砂白透”，而我个人则认为称之为“粉白色”更为恰当，不过在烧录卡中使用此种颜色，EZ也算是首创，实际效果很不错，给人以轻快欢愉的感觉，然而这种外壳的设计在我看来也有一个小小的失误：它并非整体都为磨砂设计，而没有磨砂的那部分刚好就需要插进GBA/NDS，所以多插拔几次后就有磨损的明显痕迹，像GBALINK、SC MINI SD那种使用有色外壳且卡带所有部分都为磨砂设计的卡带就不会有这种问题，当然，这是EZ系列产品的老传统了，无论是EZ1/2，还是EZ3，都有这个问题，所以这也并非EZ4的个例。



卡带的体积没有让等待已久的用户失望，EZ4为GBA真卡大小，在GBA/NDS上使用不会露出一截，当然在NDSL上无法避免会像所有的



GBA卡代一样露出一截，作为NDSL的玩家来说，倘若你对外观要求极高，是一名完美主义者，我想就目前而言还没有完全适合你的产品，因为目前采取外接存储卡设计的烧录设备仅仅只有EZ4和SC MINI SD做到了GBA真卡大小，也就是说它们是目前最适合NDSL使用的烧录卡。

在和其它GBA真卡大小的烧录卡对比时，我发现了EZ4外壳的一个有趣改变，而这个改变也应该是烧录卡中的首创，具体体现在哪里呢？请大家细细看图片，发现端倪了吗？没错，EZ4的卡带虽然是GBA真卡大小，但是在细节部分却与普通GBA卡带有些区别，请看图片，在卡带的正面两端，普通GBA卡带都有两个“耳朵”，EZ4却是整体成型，没有这两个“耳朵”，倘若只是拿着EZ4观察，恐怕一时还难以发现，但是把它比其它卡带进行对比就可以发现区别了。



EZ4的MINI SD卡槽与SC MINI SD以及M3 MINI SD有些区别，SC MINI SD以及M3 MINI SD的MINI SD卡座是设计在卡带正上方，玩家取拔MINI SD比较方便，不用单独将烧录卡本体取出，而EZ4却设计到了卡带右侧面，这个设计有利有弊，从坏的方面看，那自然就是取拔MINI SD不方便；从好的方面看，卡槽设计在侧面有助于防止MINI SD意外弹出导致卡带遗失。但是EZ4的MINI SD卡座却没有弹出设计，MINI SD插进去后，要取出来只有从卡槽的缺口里面抠出来，这个设计不太方便。

EZ的系列烧录卡做工都很好，所以EZ4自然







也继承了优良传统，玩家不必担心品质问题。鉴于手中样卡为“磨砂白透”，所以笔者专门找了一台白色的NDSL，将EZ4插上去一看，视觉效果不错，而与冰蓝色NDSL配合起来也有不错的效果，但是配合深蓝色效果不太好，因为反差太大，不过EZ公司透露将在未来发布多种颜色的EZ4，对其它颜色感兴趣的朋友不妨到时关注一下。





软件篇

目前提供给评测者的软件并非最终完成版，

所以尚有许多功能没有添加，比如，目前在软件里面不能够对烧录好的ROM进行删除操作，也不能进行存档备份/还原操作，目前仅有烧录游戏以及相关的设置功能，考虑到目前处于测试期，所以希望正式发售的时候能够看到更多的改变，但是软件界面做得相当漂亮，而且还提供了两种皮肤供选择，笔者个人认为苹果风格的主题最为漂亮。

关于使用方法，其实比较简单，最开始需要在“设置”里面将ROM的输出路径指定好，然后再点“打开”选择ROM，选中ROM后软件界面会出现ROM的相关信息提示（GBA游戏可以将“打存档补丁”和“软复位”勾选上），这时候就可以点发送将ROM传输到MINI SD卡中。值得一提的是，EZ4的烧录软件竟然支持RAR的解压，笔者印象中没有任何哪款烧录软件能够直接添加RAR格式的ROM并自行解压，而RAR格式如今在网络上比ZIP格式更为流行，EZ能够支持RAR，这会为许多自制软件/游戏的烧录带来方便。

EZ4游戏系统



GBA游戏兼容性

在评测EZ4 GBA游戏兼容性之前，需要对EZ4的操作系统进行讲解，不然许多朋友会产生认识上的错误。

EZ4实际上是延续了EZ3的硬件设计框架，它的硬件框架为：

----128M PSRAM

----256M NORFLASH

----MINI SD接口

可以看出来，EZ4与EZ3的主要区别在于EZ4将EZ3的NANDFLASH区更换成了MINI SD接口，而EZ3的NANDFLASH区其实就相当于闪存芯片，也就是和U盘一样，是可以实现快速的写入操作的，只是当初限于EZ3的烧录卡设计，没办法像G6一样实现直接ROM拖放操作，如今EZ4将MINI SD接口取代了NANDFLASH，也就意味着玩家可以自由方便地对ROM进行操作，而不用像EZ3一样需要漫长地烧录。

既然EZ4和EZ3硬件架构类似，那么EZ4的GBA游戏功能如何呢？这也是诸位玩家急切盼望得知的，毕竟作为一款GBA真卡大小的烧录卡，

同时还使用MINI SD这种外接存储卡，倘若EZ4的GBA游戏兼容性不错，那么自然会受到许多GBA玩家的喜爱，倘若EZ4玩某些GBA游戏也像Supercard一样出现拖慢现象，肯定有许多玩家不满，到底EZ4的GBA游戏兼容性如何呢？在此,笔者先和大家卖个关子，请先从EZ3以及EZ4的GBA游戏方式了解开始！

首先我们知道，自GBA发售到现在，虽然已经有2000多个ROM，但是256M的ROM却没有几个，在EZ3发布当初更是凤毛麟角，所以当时EZ3就设计成了128M的PSRAM＋256M的NORFLASH＋NANDFLASH这种硬件架构，普通的小于128M的游戏，就直接由NANDFLASH区加载到PSRAM区里运行，而256M的游戏则需要烧录到NORFLASH区里才能够运行。

EZ4也是采取同样的原理，简单地说，EZ4玩GBA游戏有两种区别：

1、玩128M的游戏：由于EZ4内置了128M的PSRAM，所以128M内的游戏可以直接由MINI SD加载到PSRAM区运行。载入时间就和SC/M3载入GBA游戏的速度差不多。

2、玩256M的游戏：因为EZ4的PSRAM只有128M，所以256M的游戏就不能在PSRAM中运行，必须要烧录到256M的NORFLASH区里运行，而烧录过程则在GBA/NDS上直接实现，当然这就需要时间了，毕竟是烧录到NORFLASH区，就好比以往我们给EZ1/EZ2烧录游戏一样。与128M的游戏不同的是，由于烧录到了NORFLASH，所以关机后重开机依然可以玩，这样就不用反复烧录了，至于128M的游戏，由于载入时间快，所以即使开机重新载入也关系不大。

看完上面的内容，我想大家对EZ4的GBA游戏运行模式也有认识了，那实际上也就是说，EZ4玩GBA游戏，其兼容性也就和EZ3一样，EZ3已经算是目前市面上兼容性最好的GBA烧录卡，那么EZ4的GBA游戏兼容性还会差吗？还有一点，针对256M的游戏需要烧录的现状，真希望官方将来推出直接采用256M PSRAM设计的EZ4版本，这样一来所有的游戏都可以在PSARM中运行了。

不过，理论必须要经过实践检验才能够使人信服，于是笔者选择了以下ROM进行测试：

1、 街霸2
2、 铁拳
3、 创造球会
4、 网球王子2005
5、 超级马里奥4
6、 模拟人生
7、 王国之心

经过测试，以上ROM没有任何拖慢现象！游戏存档也很完美，看来之前网络上传出的EZ4运行某个GBA ROM会出现拖慢现象的消息属于测试方式不当了……

实际上，EZ4要玩GBA游戏，最好是进入纯GBA模式，何为纯GBA模式呢？简单点说，就是非NDS模式，刷过机的NDS可以在开机前按“SELECT”进入纯GBA模式，而没有刷机的NDS则根据NDS本身的设置来进入GBA模式，如果不在纯GBA模式下运行GBA游戏，那么载入游戏的进度就不会出现，而且还可能会有这样那样的问题,假如以纯GBA模式运行，就不会出现那些问题了,不过，官方表示以后会修正这个问题，这样即便是在NDS模式下也可以完美运行GBA游戏。

笔者以为，既然EZ4运行GBA游戏不拖慢，那么就完全可以将其作为GBM专用烧录卡，至少，我是这样打算的。

不过，有朋友提出疑问，说为什么EZ4运行GBA游戏要比NDS游戏还要慢呢？怎么还需要载入呢？我想，有这种疑问的朋友，实际上还没有从传统的GBA烧录卡模式转变过来，因为以前的EZ1/2/GBALINK等烧录卡全部是NORFLASH设计，NORFLASH这种芯片的特点就是写入慢，读取快（老生常谈了），而GBA的游戏系统特征恰好NORFLASH可以满足，所以大多数的GBA烧录卡都是用NORFLASH芯片，先入为主的习惯让大多数人认为GBA游戏就是应该直接“按一下就进入”，哪里还需要什么载入时间呢？但是目前主流的烧录卡为了适应NDS的需求，都改成了NANDFLASH芯片或者外接存储卡的设计，一来是因为NDS ROM很大，二来是因为NDS本身就支持NANDFLASH的直接读取，所以在技术上实现起来也比较容易， NDS游戏可以用NANDFLASH，GBA游戏当然也就顺势直接用PSRAM加载NANDFLASH里的游戏咯，所以说，目前的EZ4/SC/M3玩GBA游戏需要加载，仅仅是需要我们多等待几秒钟而已，而这种运行方式却可以让我们免却繁琐的烧录过程，同时又能够存储更多的游戏，何乐而不为呢？

关于时钟

在EZ初发布EZ4的消息时，我们就已经知道EZ4取消了时钟的设计，有些朋友会产生疑惑，GBA上面不是有些游戏需要时钟吗？比如《口袋妖怪》、《我们的太阳》，没有时钟，那就谈不上一个正常的游戏世界，那么EZ4取消时钟设计，有什么理由呢？

实际上，就我看来，GBA烧录卡的时钟功能确实意义不大，因为GBA游戏里面需要时钟功能的，仅仅就是那几个而已，这几个都可以找到破解补丁，所以即使没有时钟，也不会影响游戏，倘若要增加时钟功能，那么就需要为时钟配一个电路，这样一来既占用了PCB上的空间,又占用了CPLD里面的逻辑空间，而且还增加了卡带电池上的耗电，现在取消了时钟，EZ公司真是一举两得啊，不过我比较担心那些不会用时钟补丁的玩家，倘若拿到EZ4，发现时钟用不了，会如何想呢？据说以后的烧录软件会实现自动打时钟补丁的功能，希望早日实现。

关于EZ4玩GBA游戏以及特殊256M游戏的烧录问题

EZ4目前的架构是：

———128M PSRAM

———256M NOR FLASH

———MINI SD接口

那么玩GBA游戏，128M的就自然直接载入到PSRAM里面运行。

而256M的呢？确实是直接就烧录到256M NOR FLASH里面去保存，这样，即使关机了，下次开机也依然存在，这样的设计是因为256M的游戏很少，不可能像128M的游戏那样经常地换，所以才烧到256M NOR FLASH里面，而NORFLASH的特征就是掉电内容仍然存在，PSRAM则是掉电数据丢失，所以EZ4的256M游戏不是：128M保存PSRAM，128M保存NOR FLASH，而是256M全部都保存在NOR FLASH里面。这样一来才能够做到下次开机仍然可以玩256M的游戏。所以关于256M游戏的烧录问题之争论，可以就此下定论。

至于有些人乱分析，说什么32M什么16M，那些根本和GBA游戏运行不搭边，系统区是系统区，那是用来放LOADER以及做一些特殊功能的,和运行GBA游戏根本没关系，再次重申：

———EZ4玩128M GBA游戏，直接由128



M PSRAM加载。

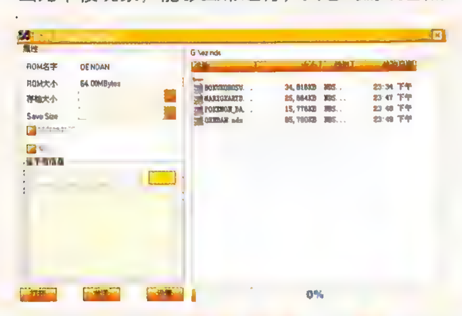
———EZ4玩256M GBA游戏，全部烧录到256M NOR FLASH保存，下次开机可以继续玩。另外，128M的游戏，由于可以直接在PSRAM里面运行，而且加载速度很快，所以不用烧录到NORFLASH里面去，不然会很浪费时间。

NDS游戏兼容性

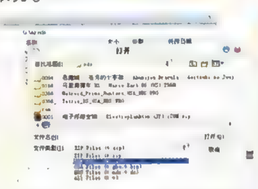
前面虽然测试了EZ4的GBA游戏兼容性很好，但是接下来的NDS游戏兼容性可能就不那么乐观了，毕竟EZ4是EZ公司第一款真正的NDS烧录卡，刚开始发布，不像其它产品一样有这么长的时间来完善兼容性，所以在其它产品发布自己的NDS游戏解决方案并不断完善达一年时，EZ4要和它们拼NDS游戏兼容性自然有些吃亏，这就好比一场选手不在同一起跑线的赛跑一样，EZ4在这一点上面要和别人比，就有点哑巴吃黄连的感觉。

但是，不管怎么样，既然EZ4已经准备发售了，那么我们还是应该看看它的实际表现，哪怕兼容性再差，只要开发者不断更新软件不断提高兼容性，对那些等待长达一年之久的玩家也算是一个交待。

这次评测前，EZ官方提供了一个兼容性完善的ROM列表，该ROM列表上面的17个ROM经过实际测试，每一个都能完美运行，比如《马里奥赛车》，没有拖慢，也没有花屏，当然进入速度很快，没有任何延迟，而《银河战士》片头动画无卡慢现象，能够正常运行，其它的游戏自然



也无问题，当然这是可以肯定的，如果说连官方专门测试过的ROM都不能运行，那EZ4就没有吸引力了。不过在经过云云测试后，发现EZ4目前与市面上成熟的NDS烧录卡相比在NDS游戏兼容性上还有不小的差距，具体表现出来就是还有不少的游戏不能运行或者不能完美运行，比如《恶魔城－苍月的十字架》片头动画卡慢，又比如目前《俄罗斯方块》不能正常游戏，再比如说某些游戏要运行就必须在NDS卡槽里插上正版卡，所以这一点希望EZ公司通过不断地完善软件来使得用户获得更好的服务。



而作为云云来说，建议那些期望买到烧录卡就想体验所有游戏的朋友不妨观望一阵，因为预计等上一段时间EZ4才能够真正将NDS游戏兼容性做得和市面上其它的NDS烧录卡一样，毕竟EZ公司是初次发布NDS烧录卡，所以我们应该用发展的眼光来看待问题，而不是将EZ4就直接局限到现在这个档次。

当然从另外一个角度讲，既然EZ4都已经作为成品开始销售了，EZ公司更应该加速提高其NDS游戏兼容性，这样才能够赢得用户的支持。

关于存档系统

实际上，EZ4拥有8M的SRAM，而且每次开机自动将SRAM里面的存档备份到MINI SD面，所以玩家不用担心存档丢失，而且可以手动对存档进行操作。

EZ4还提供了Moonshell的修改版，这样就实现了多媒体播放功能，而且它还支持FLASHME免正版卡引导功能，总之NDS烧录卡必备的功能它都有，不过我们也应该看到，作为一款初发布的烧录卡，EZ4需要走的路还很长，虽然它的硬件方面拥有良好的基础，但是还需要在软件以及NDS游戏兼容性上面进行加强。个人认为，EZ4现在推出完全是被市场和用户的压力下做出的不得已决定，倘若再给多一个月，应该会比现在更好，此外，据了解，EZ开发人员正在对NDS游戏从头一个一个的梳理过来解决兼容性问题，相信不久应该可以有一个令人满意的兼容性列表，届时云云将重新为大家带来全新的EZ4评测。

文/窗外不归的云、责编/岚枫

迟到的会聚 天下三分的时代终于到来

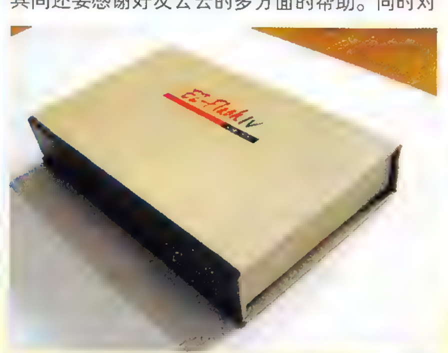
——EZ-FLASH4 编辑部测评篇

文、责/岚枫

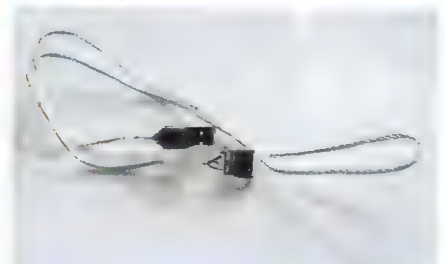
其中的原因就小枫来说可能并不了解，但这一次EZ的确是晚了。就EZ来说，在它两个最大的竞争对手M3和SC产品都已经走上成熟后，才“尤抱琵琶半遮面”般的公布自己的最新产品。虽然业界并不乏后来者居上的例子。但这一次EZ-FLASH4却在发售之前就被对手狠狠“摆”了一道。同是使用MINISD卡并且GBA实卡大小的SC-MINISD的闪电公布并提前EZ-FLASH4数天推出，矛头直指向EZ-FLASH4的发表和发售。这使EZ-FLASH4发售前就被背了沉重的包袱。到底它是否能够再次成为新时代的霸主，我们只能让时间去验证了。

因为小枫收到测试用卡带的时间离截稿日的时间比较近，所以这一次的测评显得有些匆忙，其间还要感谢好友云云的多方面的帮助。同时对云云熬夜赶稿并测试海量ROM的敬业精神表扬一个。

不得不承认，相比目前市面上几款NDS烧录设备，EZ-FLASH4的外包装的确是比较奢华的。虽然与它的前几代产品还有些差距，但可以想像得到，现在的烧录卡市场，因为众多厂商的介入而使得利润率大副度的降低。在这种情况下仍然还能使用这样的包装也说明厂商的勇气和诚意。相比M3与SC简单的纸制外包装，EZ的硬纸盒还是显示出了它的高贵气质，盒内除了EZ-FLASH4的本体以外，还有一条USB延长线和SD读卡器。虽然这两样东西成本不高，但也说明了厂商的体贴，至少玩家买到手里会有一种比较超值的感觉。这也应该算是一种比较高明的销售手段吧。







↑USB延长线的长度有些短，不过也算是个体贴的东西。



↑随卡附送的读卡器与任天堂推出的WIFI USB连接器有些类似，比较遗憾的是无法直接对应MINISD卡。



小枫对于这次EZ-FLASH4的外壳做工相当的满意，整个卡拿在手中的触感相当得好。磨砂的外壳的做工非常考究，插拔在几种拥有GBA卡槽的主机中都非常合适。透过白色透明的外壳可以模糊得看到内部电路板的结构。金手指端非常平整。卡带内层的塑料外壳也相当的紧凑吻合。从这一点来上，EZ-FLASH4的确是沿袭了系列产品的一贯风格，没有令大家失望。



不同于M3-MINISD P与SC-MINISD，EZ-FLASH4将MINISD卡的卡槽设计在了卡带的侧面。就个人来说小枫是比较喜欢这个设计的，具体原因却也说不清楚，纯属个人喜好……不知道是有意的个性设计还是硬件条件的限制，MINISD卡槽没有弹出功能，也就是说想要取得MINISD卡必须要用指甲将卡扣出来。这对于指甲短的玩家来说的确是一件很痛苦的事情。不知道今后是否能够有所改善。





将EZ-FLASH4插入NDS，一个崭新简洁的界面呈现在眼前。无论是GBA还是NDS的操作界面都要比M3与SC精致许多。可以看得出来目前的EZ-FLASH4还有许多的功能没有开放。因为其硬件构造与EZ-FLASH3比较接近，所以在GBA游戏的兼容性上并不成问题。而之前在网络上所传闻的GBA游戏有拖慢的说法，通过云云和小枫的测试，并没有发现有这样的情况。一些在SC上运行时会出现问题的ROM都可以完美运行在EZ-FLASH4上。所以说在GBA游戏的兼容性上大家大可放心。



但DS的游戏兼容性就并不那么乐观了，因为时间关系，无法对之前的所有ROM逐一进行测试（其实云云已经在这么做了……）。但可以肯定目前的EZ-FLASH4离所谓的完美兼容还有很长的路要走。虽然官方已经提供了新内核的更新，但除了界面的改变外实在感受不出有太多的区别。一些游戏会出现白屏或黑屏，一些游戏还需要插入正版卡带才能运行。这些问题的出现也说明了EZ-FLASH4目前所处在的尴尬局面，虽然对于一款刚刚面世的烧录卡来说这些问题的出现并不意外。但EZ-FLASH4稍晚的起步却只能用后面更加努力的付出和追赶来弥补。无论如何，EZ-FLASH4请一路走好……

志在必得——SC MINI SD

文/窗外不归的云 责编/岚枫

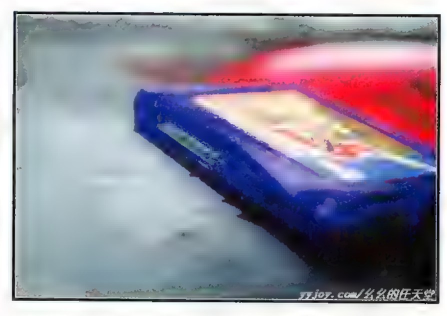


毫无疑问，本次SC MINI SD的发售给了其它厂家以沉重的打击，也许用志在必得来形容最为恰当，以高水平的做工加上低廉的价格，这样能不叫人喜欢吗？从SC MINI SD的实际表现来看，Supercard与当初的GBALINK非常类似，由某一款产品摆脱当初丑小鸭的形象，这两个案例都相当成功，下面就让我们来看看SC MINI SD的种种表现。



包装篇

我想之前Supercard的包装任何用户都不会满意，而这一点我也和厂家反映过多少次，在SC MINI SD没有入手前，我还在猜想，SC MINI SD会不会更换包装呢？当然猜想是没有用处的，所以直到收到SC MINI SD后才发现：正如自己所设想的，SC MINI SD更换了包装！以往SC-SD的包装非常地单薄，轻轻一挤就会变形，而本次SC MINI SD的包装虽然没有做彻底改变，比如更换成GBALINK的铁盒包装，又或者像当初EZ3初上市时使用木盒包装，SC MINI SD仅仅是在原来包装的基础上作了改进，似乎是对纸盒进行了加厚设计，总之现在拿在手里感觉好多了。



此外，里面的塑封也改变了，以前为了方便SD/CF两个版本共用一种塑封，所以设计了两个卡座，一个给SC-SD用，一个给SC-CF用，但是现在SC MINI SD的塑封却只有一个卡座，也就是SC MINI SD专用，同时塑封的材质也得到了加强，不但改变了手感，也加大了厚度。



事实上，SC MINI SD的包装不能拿来和GBALINK、EZ FLASH比，毕竟产品价格不同，SC MINI SD不到300元的价格，自然无法面面俱到，所以与那些高价产品比包装是没有意义的，更何况大多数人买了烧录卡包装都会扔掉……另外一个有趣的事实是：虽然M3 MINI SD售价近500元，但是SC MINI SD的包装却和其区别并不大。

此外，从厂家方面得到消息，SC MINI SD的包装不久将会更换，所以现在这个只是属于过渡期的包装，这样就又值得我们期待了。

卡带做工篇

应该来说SC MINI SD的做工算是我们谈到的所有东西里面最值得大家关注的，毕竟当初SC-CF以及SC-SD上市时非常一般的做工令人颇为不满，特别是SC-CF，那做工根本拿不出

手，SC-SD做工要稍好些，但是其仿造播放君的模具却并没有做好，导致在IDS上面使用时插拔非常困难，而现在SC MINI SD是否会出现这些情况呢?

首先可以和大家探讨一下以前流行的那些GBA真卡大小的烧录卡，在我看来，做工比较好的有这几款产品：EZ FLASH、EWIN FLASH、EFA LINKER、GBALINK的ZIP2系列，而其中我认为EWIN FLASH和EFA LINKER又是属于佼佼者，当然EZ FLASH就不说了，一向做工都不赖，只是EWIN FLASH和EFA LINER给我印象特别深，正好手里还有一块EFA LINKER，所以就把它拿来与SC MINI SD比比。



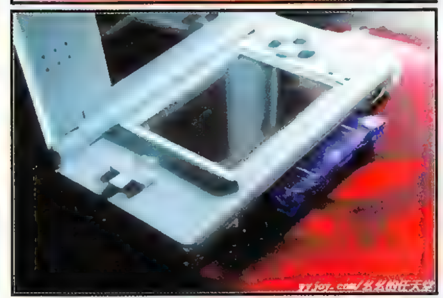




事实上当我们单独拿到SC MINI SD的时候，如果不看上面的商标，我想没有人会想到这是Supercard的系列产品，当然这样的说法一方面可以归结于Supercard老产品做工确实不能令人满意，可是更重要的是，SC MINI SD在SC SD的基础上改变实在是太大了，拿个脱胎换骨这个词来形容一点也不过分！刚才之所以要提到EWIN FLASH和EFA LINKER，就是因为SC MINI SD与这两款卡带的做工非常相似，甚至于，你可以认为SC MINI SD的做工要比EZ FLASH，要比EFA LINKER都要好！

首先，从模具上看，SC MINI SD基本上挑不出什么毛病，没有毛刺、没有凹凸不平、也没有任何接触不紧密的地方，当然也不会像之前的SC-SD一样在IDS上面使用会出现相当紧导致很难插进去也很难取出来的情况，无论是GBA\GBA SP\GBM\NDS\IDS\NDSL，取拔都相当轻松。据说，本次SC MINI SD能有这么好的模具以及外壳做工，是因为找了一家好的模具厂，而这个模具厂是……做手机模具的，所以这次才能够让SC MINI SD大出风头，当然溢美之词说多了可能会让人反感，所以请大家多多观察图片上面的细节，看一下是否如我所言SC MINI SD将可外接存储卡类烧录设备的做工提高到了一个新的高度。



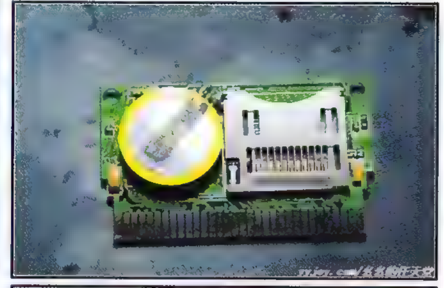


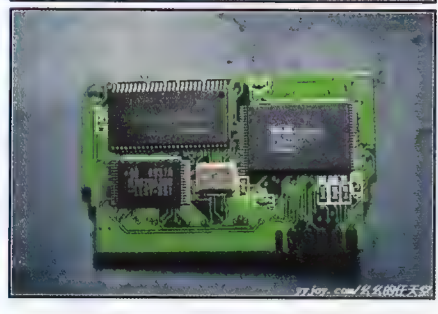
不过有一点，某些朋友提到过SC MINI SD的标签问题，这个也是无奈的，虽然目前Supercard的标签确实设计得不咋的，但是厂商表示下次将更换标签设计。

值得一提的是，以往SC-SD外壳结合得不是很好，往往轻轻掰一下就能够将外壳弄变形，但是SC MINI SD却结合得非常紧密，拿在手里不管怎么掰都不会变形，一方面得益于良好的模

具，另一方面也因为新改进的螺丝让卡带外壳坚固无比，在拍电路板的图片之前，我可是花了好大的工夫才拧下那两颗螺丝。

SC MINI SD的MINI SD卡座设计是方便玩家的，因为它的方向是正面朝下，这样即便把SC MINI SD插到NDS里面也可以方便地取出MINI SD卡，不像另外一款类似的产品，要取出MINI SD卡非得把本体从NDS里面取出来才行。

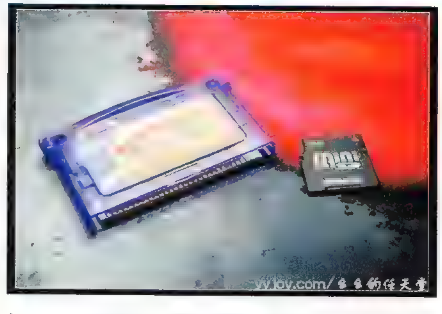




总而言之，SC MINI SD的外壳做工绝对能够让人感觉“超值之极”！对于它不到300元的价格来说，这样的模具，这样的做工确实让人如同拣到金元宝般开心。当然，单只做工这一点就可以让其它的某些产品汗颜了，售价那么高，却不能提供良好的做工，那么你的高价位到底体现在哪里呢？



之前还有这样那样疑惑的朋友，我认为，在购买SC MINI SD之前，请将你对其做工的担心完全放下，因为，它的做工是根本不用任何人来



担心的，哪怕用目前最苛刻的眼光，也很难挑出毛病。

卡带体积篇



写到这里，突然想起自己忘了一个非常重要的问题，那就是SC MINI SD的体积！事实上在M3 MINI SD发售之前我们就得到了消息SC MINI SD即将推出，当然M3 MINI SD推出后由于其非真正GBA卡大小的体积让用户非常不满，而这个时候大家就更加期待SC MINI SD，当然等SC MINI SD发布后，我们也验证了之前的猜想：SC MINI SD确实是GBA真卡大小，这对于NDSL来说虽然不算什么，毕竟作为NDSL来说，如果没办法做到它的GBA卡槽那么小，再怎么也要凸出来，不过对于NDS以及GBA的玩家来说，意义就不同了，SC MINI SD是真正GBA卡大小的卡带，这样在非NDSL的主机上使用就不会露出来



一截。当然由于目前并没有哪款卡带能够做到比GBA卡还要小，所以即便是SC MINI SD插到NDSL上面，也能够让人接受，总比那些露出更长的卡带好吧……



内核体系以及使用界面

实际上以目前的架构来看，SC MINI SD继承了SC-SD的体系，所以SC MINI SD完全通用SC-SD的内核升级文件，我拿到的这几个SC MINI SD经过测试是1.60版内核，于是我用1.61内核升级文件将其成功升级。

由于内核一样，所以烧录卡的使用界面也与SC-SD一模一样，所以之前抱有幻想的玩家可以叹气了……

游戏兼容性

拿到手才知道，SC MINI SD并没有专用的转换软件，实际上它的内核体系是与SC-SD相似的，所以说SC MINI SD就直接使用SC-SD的转换软件，以前转换好的游戏可以直接拷贝。由于游戏兼容性涉及到NDS/GBA两部分，所以就分为这两个方面来讲解。



NDS游戏方面，由于时间关系，在1.61版内核下测试了几个知名的游戏：

《马里奥赛车》：片头动画不卡，游戏速度正常，跑了一个奖杯没有问题。

《恶魔城DS》：跟SC-SD一样片头动画有





卡慢的现象，但是能够看完，重复播放五次都没有出现死机现象，进入游戏后速度正常，存档正常。

《银河战士》：片头动画不卡，游戏运行速度不拖慢。

《俄罗斯方块》：不同的模式都小试一番，没有出现死机等现象。

GBA游戏方面，之前也提到过，由于内核没有变动，所以依然采取将MINI SD卡里面的ROM读取到SDRAM的方式来运行，这样一来，少数游戏拖慢的现象仍然存在……也许看到这一句话很多朋友都心寒了……实际上目前这个硬件构架，如果说真要能实现GBA游戏不拖慢，那么SC-SD也肯定就能够实现了，所以说，我认为，GBA游戏……也就凑合着玩了……

《街霸2》：进入游戏时不拖慢，格斗画面开始后，移动/跳跃/撞击/出招时拖慢。





《街霸3》：没有任何拖慢，速度很正常。

《1347 – Minna no Ouji–Sama 网球王子》：用的是唐小东传给我的ROM，ROM读取完成后白屏。

《1765 – Kingdom Hearts Chain of Memories (J)王国之心》汉化版：片头动画正常播放，游戏速度正常。

《2205 – The Sims 2 (U)模拟人生2》：用的是唐小东传给我的ROM，ROM读取后白屏。

《铁拳》：基本没有拖慢，只是在某些时候声音稍不正常，不知道是游戏本身的问题还是怎么回事。



《马里奥赛车》：打了即时存档补丁后，游戏速度正常，但是在转弯时会拖慢，不打即时存档补丁以及复位补丁会出现鬼影现象。

《逆转裁判1》：游戏速度正常。

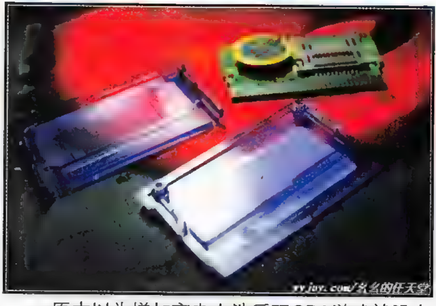
《WE足球》：游戏速度正常。

《马里奥VS大金刚》：游戏速度正常。

《机战J》：我自己这里没有ROM，之前问了下官方，说有拖慢现象。

可以看出来，GBA模式下玩游戏与SC–SD区别并不大，该拖慢的会拖慢，该白屏的还是会白屏，加上之前NDS部分的测试，可以得出结论，在游戏兼容性上面，SC MINI SD基本上没有什么提高，简而言之，你手中SC–SD能玩的，SC MINI SD也能玩;SC–SD不能玩的，那暂时就别指望SC MINI SD能给你带来惊喜。

关于新增加的充电电池设计带来些什么改变



原本以为增加充电电池后玩GBA游戏就没有以往的存档烦恼，然而实际测试后发现，充电电池目前并没有为SC MINI SD的GBA游戏存档体系带来什么改变，在关机前还是需要用热键来手动存档，目前得知的惟一用途是：有了电池，那么像PASSCARD2以及PASSME2增强版在SC MINI SD上使用时，就不用使用一次就需要设置一次了。

我们期望SC官方能够在以后通过某些手段让SC MINI SD的电池发挥它原本应该起到的作用，让SC MINI SD的GBA游戏存档不再困扰玩家，当然，我们也可以预期到那么一天，因为SC MINI SD增加一块电池，绝对不是只让大家能够更方便地使用PASSME2这么简单！

关于MINI SD卡兼容性

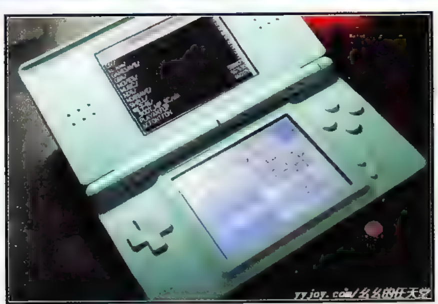
云云前前后后一共测试了KINGMAX、SANDISK、KINGSTON、威刚这四种常见品牌的MINI SD卡，SC MINI SD没有出现兼容性问题，而大家一直担心的2G MINI SD兼容性问题也经过测试得出结论：SC MINI SD支持2G的MINI SD卡。

FLASHME支持度

用NDSL测试，刷的是FLASHME LITE BETA，免正版启动，游戏正常，仍然不能实现免正版卡待机。

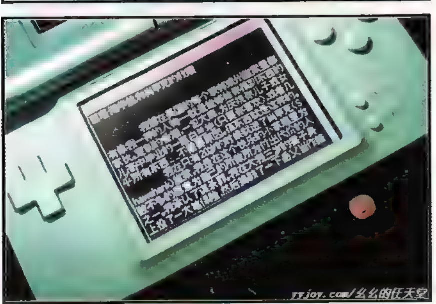
Moonshell兼容性

相信许多朋友都在猜想Moonshell在SC MINI SD上能否正常使用，通过测试，发现只要上SC专用的Moonshell，都可以正常运行于SC MINI SD之上，然后用Moonshell播放电影、Mp3都没有问题，阅读电子书，浏览图片也完全正常，所以用Moonsell配合SC MINI SD就可以将NDS打造成一台随身多媒体终端哟。









展望

据Supercard官方人员解释，目前的内核虽然采用原SC-SD的内核，但是未来会发布SC MINI SD专用的内核，同时也会解决目前电池不能存档的问题。目前的NDS游戏存档是直接保存在MINI SD上面，以后有可能会增加两种新的存档方式，至于具体有什么新的存档方式发布，那就要等到新内核发布才可以明确。

当然，关于前面已经提到的GBA游戏存档问题，官方将会在以后提供解决方案，毕竟增加一块电池不可能只用来保存PASSME2的存档，否则那真是大材小用了。

总结

如今已是2006年年中，回想起几年前那个GBA烧录卡暴利时代，让人感叹不已啊，SC-SD这款2年前的产品，一直一来坚持低价搏市场，虽然本身有着这样那样的问题，但是官方一直都努力不懈地改变创新，近日SC MINI SD的发布更是证明了这点。从晚上8点到现在，SC MINI SD在我手中虽然没有几个小时，然而其高档的外壳设计以及良好的做工给我留下了深刻的印象，凭借着自身对品质的不断追求以及对用户积极负责的态度，我想Supercard一定会在烧录之路越走越远。

	SC MINI SD 优点
1	做工精致 模具一流
2	NDS游戏兼容性不错
3	价格便宜 人人可接受

	SC MINI SD 缺点
1	GBA游戏兼容性差
2	目前没有发挥电池的作用
3	包装有待改进设计







脱胎换骨的改变 意料之中的惊喜

——SC-MINISD编辑部测评篇

估计没有多少人会想到，如今的NDS烧录市场竟会演变得这样的“血雨腥风”，如此残酷的竞争和狭小的市场，使得厂商之间的较量越发的紧张和高风险。其中各方面的因素总是会间接或直接的影响到产品的受欢迎程度，无疑在这其中，Super card是做得比较好的厂商，低廉的价格与良好的产品质量以及较为及时的后续研发为商家保留住相当一部分的固定用户。

当初的SC-SD虽然性价比超高，但仍然有一些硬伤成为玩家心中的诟病，尤其是在外壳的大小和做工方面，引来了玩家相当多的不满。就在市场进入到一个至关重要的微妙时期时，SC闪电公布了他们的最新产品——GBA实卡大小，使用MINISD卡作为外接存储卡的SC-MINISD。这突如其来的变故必然再次打乱这本来就已经复杂混乱的市场。而让人感到更加惊喜的是其中很明显的一句宣传语：价格保持不变！对于目前的市场来说，这到底是一个结束，还是一个开始，只能让我们拭目以待了！

外观篇

编辑部早早的就拿到了测评用的卡带，在这里还要尤其称赞一下厂商办事的高效率和与媒体间热情的合作态度。虽然在之前已经在网上一睹SC-MINISD的风采，但真正将卡带拿到手中时还真是有一种脱胎换骨的改变。灵巧的卡带与良好的外壳手感给人的感觉相当的亲切。





卡带外壳的塑料质感与之前老版本的SC-SD相比有着较大的改善，无论是触摸的感觉还是在韧性上。终于使人摆脱了低端产品的第一印象。卡带的外壳做工比较考究，看不到明显的凸凹和整合不完整所留下的缝隙。让小枫感到哭笑不得的还是那个一成不变的“星战”封面，不知SC的开发者是“星战”FANS还是有其它一些诡异的原因，这个封面设计总给人一种不伦不类的感觉。对于那些对“星战”不感兴趣的玩家肯定会产生反感，希望在今后能有一些改变。至少得强调一下“这是一块烧录卡！”吧。（笑）

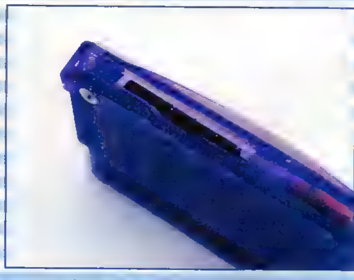


↑SC-MINISD是市面上第一款完全GBA实卡大小的外接存储卡DS/GBA烧录设备。

MINISD卡的插槽被设计在卡带的上方，与拥有类似设计的M3-MINISD P相比，SC-MINISD在拔插上有些费力，因为没有在外壳上留下足够大的凹槽，所以想要使MINISD卡弹出必须用指甲使劲按下去才可以。卡槽的弹力比较大，如果不注意的话还可能会将MINISD卡弹飞。



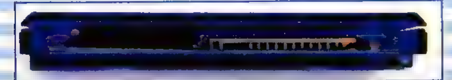
↑与SC-SD相比，SC-MINISD显得灵巧时尚了许多！



↑MINISD卡的卡槽与外壳的缺口对得有些不齐，也给拔插带来了些许的困难。

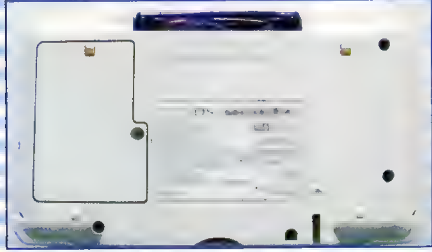
从金手指这一侧的方向看过去，仍然能够感受到低价所带来的一些问题，可以很清楚看到卡带的电路板是弯曲的，左端微翘并不平整。而同样的问题却并没有出现在M3-MINISD P和EZ-FLASH4上面。右侧留给MINISD卡槽的外壳空

缺切割得也并不平整。当然这也有可能是测试样品的问题，后期的成品也许都可以解决这些细微的小问题。总体来说这次SC-MINISD的做工是可以让人满意的。至少能够以如此低廉的价格买到这样一款GBA实卡大小的DS/GBA烧录卡已经是非常超值了！



将SC-MINISD插在老的DS上是非常完美的，实卡大小的卡带体积终于不再突出。因为卡带外壳做工更加精细了，拔插的感觉都非常自由顺畅，没有丝毫阻碍的感觉。





将卡带使用在NDSL上，如普通的GBA卡带一样，仍然还要凸出一块，这也是暂时无法解决的问题。想要使用对应NDSL完全不凸出的烧录设备，估计还要等待一段时间。希望今后能够推出不同颜色外壳的卡带，以便于搭配不同颜色的主机，这样才能够更加的完美。





软件篇

比较遗憾的是，这次的SC-MINISD在硬件结构和软件上并没有什么改变。内核与转换软件与老版的SC-SD完全相同。虽然在芯片上加入了充电电池，但却并不是之前所传闻的那样支持GBA的存档功能。这多少有些遗憾。小枫随便测试了一些之前在SC-SD上运行会出现问题的GBA/DS的ROM，却并没有得到什么改善。看来SC-MINISD想要完美，还有很长的路要走。当然，一切都要看两个方面，硬件成本上也一定会为SC-MINISD带来瓶颈问题。到底最后会达成怎样的完成度还要看SC厂商接下来的努力了！

总得来说，SC-MINISD的出现彻底打破了现在烧录卡大战厂商之间的平衡，超高的性价比和良好的口碑比将为其争取到更多的用户和支持者。希望厂商再接再厉，创造出更多的奇迹，以造福国内的DS玩家！



↑玩《生化危机DS》时仍然有些拖慢，不过已经完全可以接受。

文、责/岚枫

秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/暗凌



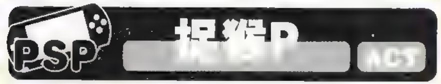
秘技

PSP 恶魔战士 混沌之塔 FTG

隐藏角色使用条件：在人物选择画面，光标移动到**ビシャモン**上时，按住START键后确定，就可以使用胧**ビシャモン**；在人物选择画面，光标移动到问号上时，按五次START键再确定，就可以使用**シャドウ**，如果按七次START键再确定，则可以使用**マリオネット**。

按住L键选择OPTION，就可以进入EX OPTION；按住L键选择NETWORK，就能使背景音乐发生变化；在舞台选择画面按住START键选择，就能使背景颜色发生变化。

在NETWORK模式中，决定对战后，在NETWORK OPTION中，2P按下L键就能听到“赞成”的音效，而按R键可以听到“反对”的音效。



PSP 捉鬼P ACT

小游戏出现条件：收集10个**スペクタ-コイン**后出现**スノ-キッズレ-シング**，收集20个**スペクタ-コイン**后出现**スペクタ-ボクシング**，收集30个**スペクタ-コイン**后出现**ヒロキアタック**，收集40个**スペクタ-コイン**后出现**サル桌球**。

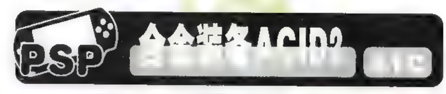


PSP 真·三国无双 ACT

游戏中的几匹马都有各自的能力，赤兔是速度最快的马，骑上的卢的话运气比较好，打败敌将后出现道具的几率很高，绝影的特殊能力是受到攻击后也不会落马，爪黄飞电能使通关后获得的武勋点数增加，或者击飞敌人时的威力更强。

PSP 星际战士 ACT

ノ-マルモ-ド完成后，会出现**ボスオンパレ-ド**模式，**キャラバンモ-ド**全部完成后，出现**サウンドテスト**模式，HARD难度通关后就会出现GOD难度的游戏，非常BT哦！



PSP 合金装备ACID2 SLG

CQC组合列表

装备的CQC	组合的CQC	结果
パンチ	パンチ	90伤害
パンチ	キック	120伤害
パンチ	投げ	120伤害+倒地
パンチ	ラッシュ	150伤害+倒地
キック	パンチ	105伤害
キック	キック	85伤害+倒地
キック	投げ	80伤害+出血
キック	ラッシュ	180伤害+倒地
投げ	パンチ	120伤害+倒地
投げ	キック	80伤害+倒地+出血
投げ	投げ	倒地+气绝
投げ	ラッシュ	180伤害+倒地+出血+装备破坏
ラッシュ	パンチ	111伤害+装备破坏
ラッシュ	キック	165伤害+倒地
ラッシュ	投げ	180伤害+倒地+出血
ラッシュ	ラッシュ	即死+倒地
スネ-ク	パンチ	随机发动技能
スネ-ク	キック	随机发动技能
スネ-ク	投げ	随机发动技能
スネ-ク	ラッシュ	随机发动技能
ザ・ボス	パンチ	随机发动技能
ザ・ボス	キック	随机发动技能
ザ・ボス	投げ	随机发动技能
ザ・ボス	ラッシュ	随机发动技能

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指

生命

02034A04	0A

生命上限

02034A05	0A

人数

02034A08	63

金币

02034A0A	03E8

全换装

02034A09	FF

卡片星级

02034A06	04

全道具

02034A26	FFFF
02034A28	FFFF
02034A2A	FF

全电影

02034A14	FFFFFFFF
02034A18	FFFFFFFF

全卡片

02034A1C	FFFFFFFF
02034A20	FFFFFFFF
02034A24	FFFF

关卡全开

02034A3C	FF

全小游戏

02034A46	FF

全模型

02034A47	FF

王女联盟

—— 尤格朵拉 ——

职业变更

02017D2D	XX

等级MAX（上限25级）

02017D32	19

异常状态（XX=80正常状态）

02017D33	XX

能力值MAX（XX为00-80）

02017D34	XX6F7BDE

装备变更（XX为00-80）

02017D34	XXEF7BDE

士气MAX

02017D38	270F
02017D3A	270F
02017D3C	270F

战后升级

02017D3E	0201
02017D40	00

头像变更

02017D42	XX

姓名变更

02017D45	XX

—— 密拉诺 ——

职业变更

02017D04	XX

等级MAX（上限25级）

02017D0A	19

异常状态（XX=80正常状态）

02017D0B	XX

能力值MAX（XX为00-80）

02017D0C	XX6F7BDE

装备变更（XX为00-80）

02017D0C	XXEF7BDE

士气MAX

02017D10	270F
02017D12	270F
02017D14	270F

战后升级

02017D16	0201
02017D18	00

头像变更

02017D1A	XX

姓名变更

02017D1D	XX

MOVE点数MAX

03004875	63

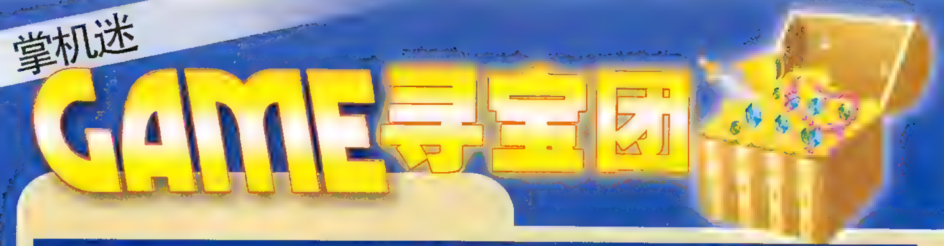
全卡片POWER MAX

43004e70	270f
0000001e	0002

当前使用卡片变更（两个XX相同）

03004878	XX
03004F2C	XX

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。





Konami Collectors Series Arcade Advanced

Konami街机作品合集

对于有一定玩龄的玩家来说，玩到一款自己很久前玩过的游戏，就算这个游戏素质并不太高，也一定会感觉如获至宝。举个简单的例子，比如你玩过的第一个游戏，要是你还记得游戏的名字，不妨找来玩玩，那感觉一定不比入手NDS时的感觉差。假如你已经记不清游戏叫什么名字，而有一天你偶然见到一款游戏时感觉似曾相识，然后突然恍然大悟，发现原来它就是自己玩过的第一款游戏时，那感觉一定比我现在蹭玩木头的PSP还爽。



上面就是我玩到《Scramble》时的感受，原来它就是我玩过的第一款游戏啊！这款向前射击、向下落炸弹的不知名游戏，在我记忆深处向前飞了将近20年，终于和我在1小时前寻宝过程中相遇了。

时间大概是1987年，一天傍晚叔叔领着我去舞厅玩游戏（那时俺家乡的舞厅中居然有街机！）。叔叔让我和他一起打一个游戏，我那时属于儿童，个子不高，所以费劲地站在机器旁边，抬着头举着胳膊。我的任务是负责不停地按键发射子弹，叔叔则负责飞机飞行的艰难任务。我早就忘记叔叔控制飞机躲避的情况，只记得我当时按键按的很爽，当时玩了很久，最后大概是花了5块钱。

然后时间快速地过去了将近20年，这20年中我数次翻阅冗长的MAME游戏列表，希望能找到这款入门游戏，但是没能成功。然而就在1小时前，我在寻宝过程中漫不经心地试了一下《Konami街机作品合集》，谁想就轻易地实现了这个多年的愿望。



这个游戏的玩法通过一张截图足以表明。前面已经说了，游戏就是控制向左侧飞行的飞行器，发射横向子弹和下落的炸弹攻击敌人，同时要躲避敌人的子弹，还要补充油量，一路前进。撞上子弹或障碍物就会死掉。关卡没有尽头，游戏的目标非常简单，就是看玩家能飞多远。

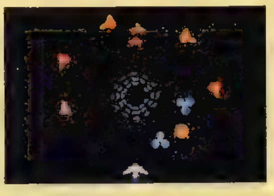
这个街机游戏发行于1981年，非常早，所以我怀疑Konami公司后来的横版飞行游戏很多都是从它演变来的，比如著名的《沙罗曼蛇》。当然，这点只是个人的猜测，我没去考证。它还让我想起一款游戏，似乎灵感也出于这个《Scramble》。你可能玩过，它似乎是个Flash游戏，玩家也是控制横版飞行在险恶环境中的飞机，但是这个飞机一直向下落，途中也没



有敌人可以打。玩家需要不停按上键让它飞起来，碰到障碍物就死，目标同样是看玩家能够飞多远。

现在来看这个游戏的话，会发现它包含了所谓的游戏的基本元素。像什么控制的对象、目标、还有关卡和音效啥的。所以这个简单的游戏能够成为这一类型的典范，所以这个单调的游戏从此把我带入了游戏世界，所以这个无聊的游戏能让我牵肠挂肚，所以里面的小飞机在我脑海中飞行了20年。

这个《Konami街机作品合集》中除了这款游戏，还有两款古老的飞机游戏，它们是《Time Pilot》和《Gyruss》，这两个游戏让人感到很陌生。《Gyruss》还好点儿，这个游戏控制飞机围着屏幕四周转动射击，敌人从远处飞来，在屏幕中间的远处停下，然后再飞过来，途中还会发射子弹攻击。这个游戏让人一下就想到了经典游戏《小蜜蜂》，不同的是《Gyruss》颇具3D感。当然它的背景更像Windows的星空屏保。《Time Pilot》中的飞机则在屏幕中间，和《Gyruss》完全相反，控制飞机可以360度旋转飞行于屏幕（太空）四周，射击敌人，这个游戏给人的感觉多少有些像《零式杀手》，其实应该说后来的游戏像它们。



这三个飞机游戏中《Gyruss》的画面最好，《Scramble》的画面最差，《Time Pilot》难度最高，但是它们三个玩法方面完全不同，都非常有特色，尤其在当时绝对让人惊艳。这个合集中的游戏音效可能得到了增强，因为游戏开始出现一个某某音频工具的Logo。手感都不错，个人更喜欢《Gyruss》一点。

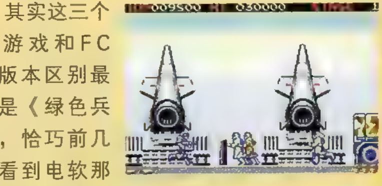


除了这三个飞机游戏，合集中还有另外三个类型不同的游戏。它们是《Frogger》、《Yie Ar Kong Fu》、《Rush' n Attack》，翻译成中文就是《青蛙过河》、《功夫》、《绿色兵团》。怎么样？都很熟悉吧，这三个游戏的名气可是一个比一个大，而且它们可都是街机版，和FC版有很大区别的呦。《青蛙过河》中青蛙过的是马路（让我想到了迷彩小吉普）；《功夫》的画面背景非常华丽，动作似乎也更流畅；《绿色兵团》竟然有点GBA游戏的感觉。



“青蛙过马路”原来也是1981年推出的，这个游戏难度不低，玩了一会不得要领，被车连撞带压，死得惨不忍睹就不玩了。这个游戏居然让我想到横穿马路的危险。《功夫》中充满了中国气息，无论是游戏名称、人物名称、招式等等。除了画面背景华丽，似乎招式更加流畅，动作节奏更快。

其实这三个街机游戏和FC同名版本区别最大的是《绿色兵团》，恰巧前几天我看到电软那边的猴子玩FC磁碟机版《绿色兵团》，他告诉我说第二关有地下通道，用火箭筒炸开地雷进入，算是个隐藏关。我刚才试了一下合集中的街机版，结果是——没有，当然很可能是我的方法不对，你最好亲自试试。



我还记得那天和猴子讨论的情况，大概是这样的：《绿色兵团》中的主角单枪匹马拿着把小刀就去解救人质，这点实在是强。主角拿把小刀光明正大地进入敌人营地（这可是现代化军营啊），而不是潜入暗杀，这点实在是强。主角必须从头到尾不被敌人碰到一次，才能取得最终的胜利，这点实在是强。最后的结论就是主角很强。

有些老游戏能让人感动，比如这个《Konami街机作品合集》。其实更让人感慨，因为当初需要抬着头举着胳膊操控的游戏，如今已轻松地把握在双手之间了。

文、责/剑纹





枫：啊啊啊啊啊啊！你这张插画太恶搞了吧！
画师MM：多可爱呀！我还欣赏了半天呢，真想捏捏那张脸！
枫：我疯了……
画师MM：你这男生心理真不好呀！现在流行正太的说。
枫：算了，任凭你蹂躏我的形象……

主持：岚枫
插画：李莉、华尧

可能是前两期栏头插画中小枫的形象有点太过正经了，这期画师MM终于显露出了她的恶搞精神，竟然将我的形象“打扮”成这样……哎！没办法，吃人嘴短，用人手短，小枫形象的好坏生杀大权都落在画师MM一人手中，惹不起啊，惹不起……哼哼！不过这次我找来了救兵华尧临时客串为PG BAR画了几幅插画，小枫要一定程度上限制画师MM对我的“迫害”程度！！

马上就要到五一长假了，美其名曰为长假，其实对编辑部的众人来说也就是比平常人的双休日强那么一点点罢了，因此也没什么大的期待。既然要休假，在这之前免不了的就是要加班赶工，最终的目的只有一个，就是能够让读者及时的看到自己心爱的杂志。

上个周日小枫在单位加班时接到了大学时期同寝好友从外地打来的电话，此人如今已“落草”于平顶山，工作在一个国企悠闲自在得很。他开门见山的告诉小枫说已经买到了最新一期的《掌机迷》，并问书中一个叫岚枫的“煽情男”是不是我？小枫微笑不答，问其原因，答曰从形象到谈吐都与真人比较接近。闲聊之间似乎又回到了大学时代阳光爽朗的时光，想起了曾经一起逃学；一起在寝室里打游戏；考试时一起作弊的情形。（怎么就没一件好事啊……）回忆起这些就不禁对大学的时光过分的眷恋。如今的小枫必须要为生活而奔波努力，无忧无虑的年龄终于已经不再属于我，不知不觉之中我已经长大……

贿赂成风，成何体统？！

贿赂？！不会吧！难道真的有读者贿赂小枫吗？嘿嘿！跟大家开个小小的玩笑。因为近期经常有读者随着信封寄一些小礼物给我，让小枫感动非常。虽然说东西并不太贵重，但俗话说“礼轻情义重”。正是因为大家喜欢小枫才会有这样的心意。小枫来到编辑部也有大半年了，在对这个工作从陌生到熟络的过程中，除了自己的努力外，读者的支持和鼓励也是我前进最大的动力。现在的小枫能够被大家所认可，也真的是非常非常的开心呢！

总有读者说现在的PG编辑部就好像只有小枫一个人了，其实大家看不到罢了。编辑部的众人也都在自己的岗位上努力工作啊！虽然现在是小枫在主持着读编栏目与大家交流，而实际上在平日的工作中还要受到同事们的照顾和帮助。PG BAR绝不是小枫一个人来的栏目，其实它更是大家的！



↑贵州的李南读者貌似非常喜欢用“纯洁，可爱的雪人的弟弟——雪白的心相印”（李读者的原话）纸巾写信给小枫，这已经是第四封了……不管怎样这也算是一份礼物吧，小枫会好好保存的！

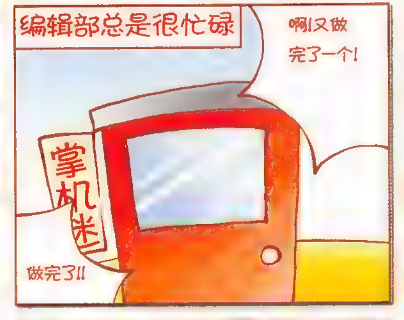


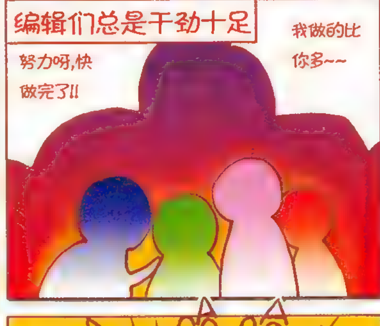
→辽宁锦州的杨小雨杨MM给小枫寄来的“火影忍者”的项链，说来惭愧，小枫一直没看过这部动漫，小枫最喜爱的动漫还是安达充大师的作品！不过这里还是要非常感谢你的礼物！



←担心小枫用脑过度的四川绵羊的何科成读者，给小枫寄来了“脑精灵”从来没听说过这个东西的说，不过你也太抠门了吧，才寄了两粒，还不够一次吃的呢！

编辑部的故事 vol.1









烧录界硝烟再起，三分天下之势终形成

——小枫乱评三大烧录卡

记得在三栖人论坛上小枫看到过这样一个帖子，题目为“烧录？死吧……”作者的观点非常鲜明，杂志既然是支持正版软件和行货的为什么还要用大量的篇幅来报道和介绍烧录设备呢？小枫看得真是哭笑不得，这与“吸烟明明有害健康，但政府还明目张胆的允许生产和贩卖香烟”是一个道理。一切存在就是道理，让现在的中国玩家全去享受正版和行货，显然这是非常不现实的。既然有需求杂志又怎么可能不做呢？呵呵，扯远了，还是回到我们今天的中心话题来，关于近期竞争越发激烈的NDS烧录设备。

公元4月15号的确是个让国内许多DS玩家都兴奋异常的日子，这一天是EZ-FLASH4公布的日子，作为当年GBA时代的绝对龙头老大，EZ-FLASH系列产品在口碑和产品品质等方面受到众多玩家的一致美誉。也正因为如此才会有许多的死忠宁愿不去尝试其它厂商开发的已经日趋完美的外接存储卡DS/GBA烧录设备，而是一心的等待EZ-FLASH的最新产品。因为他们坚信，只有EZ-FLASH才是最好的！在这之前，SC与M3推出的一系列对应SD/CF外接存储卡的烧录设备都取得了不错的销量和口碑。这其中SC以低廉的价格争取到了相当数量的拥护者；而M3接近完美的兼容性和可以支持强大的多媒体功能的软硬件设计也得到了不少玩家的青睐。两个厂商的产品各有特点，针锋相对在市场上展开了“残酷”争夺战。因为CF卡体积的过分“臃肿”，厂商开始将重心逐渐地转移到更加灵巧便携的SD卡上。SC-SD由于受成本等的限制，其做工粗糙的外壳以及GBA拖慢、存档问题和DS游戏兼容性成为了当初许多M3玩家攻击SC的中心论据。但另一方面M3虽然品质优秀，但其同样不敢恭维的外壳和过高的价格也使许多玩家望而却步。但无论如何厂商在竞争的中间也不断地完善着自己的产品。从M3推出M3-SD的改进型M3-SD P开始，厂商逐渐开始重视起卡带的体积大小。就在M3公布了使用MINISD卡的当时市面上最小的外接存储卡烧录设备M3-MINISD P不久，任天堂闪电推出了NDS的改进型主机NDSL……虽然NDSL仍然还能刷机并支持GBA卡槽的烧录卡。但大幅缩短的GBA卡槽使得M3的改进产品处在了一个十分尴尬的境地。

再说回来EZ-FLASH4，作为EZ-FLASH系列的最新产品，无疑它是被众多玩家给予厚望的。随着4月15日的逐渐接近，网络上开始陆续的出现一些EZ-FLASH4的实物图，仅仅从图片上大家就能够感受到EZ-FLASH4高人一等的霸气。真正的GBA实卡大小和优秀的外形留给玩家极深的印象。所有的EZ支持者们终于可以挺起腰板宣称自己的选择是多么的正确。大家都在屏息等待着4月15日的到来，等待着厂商交给大家一份满意的答卷！

4月15日到了，玩家沸腾了，但却并不是因为EZ-FLASH4的发布……SC的确是个聪明的厂商，这点在与他们市场部人的交流中就可以清楚感受到。SC-MINISD出现了——使用MINISD卡，GBA实卡大小，外壳做工大幅度改良，最最最重要的是售价不变。随着SC-MINISD的公布，当天在SC的官网上就开始接受卡带的订购，而价格是299元。另一方面EZ-FLASH4对于突如其来的变故显然没有足够的心理准备，只是匆忙公布了大体的规格，而售价则是模棱两可的被告之在两大烧录卡之间。诚然，SC-MINISD不过就是个SC-SD的缩小版，实际游戏的兼容性基本没有任何提高，但是它却因为推出时机恰到好处而给予企图收复失地的曾经霸主以重击。一周之后EZ-FLASH4的测评卡带陆续的发放到测试人员与媒体的手中，测评的结果让人很是失望……离所谓的完美的确还有很远的路要走……而售价则是更加尴尬的398元……

这就是历史，虽然只有短短的几个月的时间。但仍然还非常值得我们去回味着。截稿前得到的确切消息，M3要在五一期间将所有简体中文版产品降价到398元，并且在外壳上做一定的改良；EZ这一边则正在努力的开发着新内核试图在最短的时间赶上并超越着自己的竞争对手；而SC也在为自己的下一步计划积极的筹划着……三分天下到底最终会鹿死谁手现在还很难过早的定下结论，让我们拭目以待吧！



个人资料：
姓名：HARE（偶名字真是这个的说）
喜欢的游戏：《传说系列》、《逆转裁判》、《机战OG》
喜欢的游戏类型：RPG
喜欢的配对：成步堂龙一×御剑怜侍
最大的愿望：天上掉钱（枫语：我也想要……）

蓝星在此刻被本魔王占领

当各位翻开这期PG时，此编辑部已成为本魔王的基地！在此特告蓝星的各位，本魔王的下一个压制地点也许就是你家噢^0^gigigi……

RP分割线

x月x日xx时，次世代写字楼

众小编：你……你是什么人?

？？？：喔活活活，你们这么想知道吗？我就是继承了古之王达奥斯的血，特意来夺取人类的善心，有着红心之王之称的大魔王AISU！

编：什……什么乱七八糟的……

AISU：要怪就怪某枫吧！居然临时宣布要我自己写600字的文！而且还要第二天交稿T-T P飞！

枫：卡，卡！为了人类的未来，我还是用访谈形式好啦……

AISU：哈……终于要开始了。

枫：咳，那么，请说出你的姓名职业。

AISU：喔噢！难道说……这感觉是……XD

枫：请说出你姓名职业。

AISU：是！我叫HARE或者叫我笔名AISU，职业……那个……几年后大概是原画师吧。不过说起来，要不要做S·.E的原画师呢？唉呀呀……还是去最爱的BANDAI……NAMCO……CAPCOM也不错啊……啊啊啊啊！伤脑筋啊。

枫：（这女人……）总之，先问她来这里的原因。

~证言开始~

总之某人为了赠品华丽的降临了。本来是轻松的访谈，结果……可恶的枫岚，你会为你的突然逼稿付出代价！

~询问开始~

AISU：总之某人为了赠品华丽的降临了……（威慑）

枫：嗯……那个人就是指你吧?

AISU：当然，不然还有谁?

枫：（呜……看来这样不行啊，进一步威慑吧。）那么，HARE桑，所谓的赠品……

AISU：唉呀呀……你真健忘啊，不就是女生帮的奖品SC-MINISD吗?

枫：唔……原来如此，那么请加入证词。

AISU：好，赠品也就是传说中的SC-MINISD.可恶的枫岚，你将会为你的突然逼稿付出代价！（威慑）

枫：更正下，我的名字叫岚枫啊……你所说的逼稿的代价是?

AISU：必中！召唤回函，砸吧砸吧……哈哈哈哈！！！

枫：呜……不要哇！

AISU：那好！你说如何补偿我死去的脑细胞。

枫：啊……对了，HARE！你不是漏买了第51、52期PG和第42、48期电新吗？帮你补上好了……

AISU：啊！太棒了！XD正好哭穷呢……我可爱的逆转盒玩就快到货了……成御王道啊XD。对了！还得存钱把艾克赛玲的白模补上呢！唔……6月份还要入手……TOT伤脑筋啊……而且我用的是CF卡，SD卡和读卡器也要烧钱啊……泪……



枫：貌似几期杂志也省不了多少钱吧……
AISU：可以省下几个星期住校的生存开销了。XD
枫：生……生存开销……好恐怖！
AISU：啊啦啊啦……时间也不早了，本魔王可是很忙的！那么，本魔王先闪啦！XD大家表想偶哦XDXD。
PS：昨天写这篇KUSO文时头好重啊！写完就趴下了……某枫，偶可是带着低烧在完成这篇文的，实在是受不了了，头疼得不行，所以写的很奇怪。明明几天前还说不急的啊！突然要偶交稿……可恶啊！T-T邪恶的小枫……如果不行我再重写吧……不过今天没力气了。OTL 对了，是不是会寄样刊来？如果有可以换成把第52期PG寄过来吗？偶就可以少汇点钱来了！麻烦啊！不可以银行汇款吗？邮局速度太慢了啊！还有读卡器和卡……偶们这BOSS卖的太黑，PG不能邮购吗？？
枫语：呼！我说AISU 女王，你写文章的时候能不能不要总是乱切换全角半角啊……小枫我修改你文章标点符号的时间比我自己写这几百字的时间都长……疯了都……不过你带病完成稿子的精神还是比较值得表扬的！

AISU同学是个比较与众不同的女生，可能年纪还小的原因吧，显得很活泼，在活泼中又透着邪恶，反正小枫是拿她没办法了。因为时间关系小枫并没有跟AISU同学多聊，多少算是个遗憾吧。关于你在最后提出的要求小枫会尽量满足你的，不过编辑部可不能邮购商品哦！还是找一些信誉比较好的店家再说吧。关于你一直惦记的SC-MINISD卡我会尽快寄给你的。可别来北京逼债哦！



北京 刘宏生

说实话，《PG》比过去的内容更充实了，更华丽了。无论是专栏还是攻略都是相当出色的！相比之下，从枫哥的专栏开办以来，是相当的红火，牢骚也是相当的多……其它专栏都还不错，就是个别的时候“特别策划”真的是“相当的”的不行……总结一下，杂志是相当的不错，小编（除了枫哥）是相当的好，枫哥那是相当相当的爱发牢骚，但人真的很好。行了，本次废话就说到这儿了……

枫： 说实话，小枫是相当的接受刘读者的建议，刘读者说得很多观点是相当的正确。无论是杂志还是小枫都有相当的问题需要去解决。但是我一定会相当的去努力的！请刘读者相当的放心吧！小枫保证今后的牢骚一定相当的少……（舌头痉挛了……）

辽宁本溪 隋宇

《PG》的内容真是没得挑儿，棒极了！而且掌机的简捷、方便等优越性深深地吸引了我，于是狠下心来，甩出400大洋买了台GBA，好景不长。同样迷上GBA的家母打着“玩物丧志”的旗号没收了机器。还玩得“不亦乐乎”。而后，我看中了PSP，超喜欢的迷恋。于是每天咸菜配炒饭的坚持了一个月！终于攒够2000大洋打算邮购PSP！只可惜经验不足，在将大洋塞进信封并贴好邮票后，直接投入了邮筒！！我居然没写地址！！！PSP没到手，大洋没回归，一个月的炒饭白吃了……上帝，给我一枪吧……

枫： 赵本山对他“媳妇”不是有句经典台词吗？“要什么自行车啊？！”隋读者你省吃俭用一个月就可以攒下2000块钱，这对许多玩家来说想都不敢想呢！钱丢就丢吧，反正再吃一个月炒饭就回来了。大家都不容易，破财免灾嘛！哈哈哈哈！



上面的话是玩笑啦，不过小枫真的很奇怪，汇款怎么能把钱放在信封里贴上邮票直接寄呢？！就算是写上了地址，这钱八成也是寄到地方，某些机构办事的安全性实在有待提高。隋读者要接受教训哦，以后汇款买东西一定要去邮局汇款，可不要再做“傻事”了。

福建南安 黄栋梁

每当拿到《PG》后，最想看的内容就是《PG BAR》。从第一期的《PG BAR》到这一期，一次比一次感觉岚枫是一个非常亲切的人，从他回答读者们的问题，和他写的相关文章中不难看出。在现实生活中，不知是否也是如此，我想应该是吧！（笑）最近在学习上感到非常的迷茫，不知在干什么，也不知要做什么，渐渐的也对学习产生了反感。无心情读下去，我也知道，学生应以学为本，但我也不知为什么总那么迷茫。希望岚枫GG能够给我一些建议。

枫： 我？现实里？其实也真的差不多了，可能平时的脾气会大一些吧，呵呵！其实我是个蛮自我的人，喜欢将自己认为是对的观点始终贯彻下去，不轻易的放弃和改变。其实主持PG BAR对我来说也是一种锻炼，磨合我的性格。刚开始时总是被读者批评也特别的不好受，也很委屈，希望别人能够认可自己的观点和想法。但因为我也做过读者，当然了解大家的心情，所以也学会更多的从大家的角度去考虑，自己调节好心绪。我一直认为，无论生活是苦还是甜，只要自己觉得是幸福就可以了！

其实黄读者你现在的心情，小枫学生时代也有过，尤其是在看不到希望的时候，很容易的破罐破摔，不思进取。但你要知道，很多东西都需要你自己去努力才能做好。与其在那里想要别人如何开导自己，帮助自己。不如想一想自己现在应该去做些什么。为自己定一个目标，一步一步的去实现它，在这个过程中自然就会获得成就感。相信自己，没有什么事情是做不到的。

四川攀枝花 杨露

特别Question：是不是只有漂亮的MM才能参加PG女生帮？

枫： 当然不是了！这又不是选美，只是希望能够提供给广大的掌机女玩家一个展现自己的舞台。最近有些MM读者在来函中询问小枫说上女生帮不登照片可不可以。经过小枫的再三考虑后做出决定，可以！但有照片者优先，既然是“秀”，还是“秀”到底比较好吧！

北京 夏梦晨

For“小蜜枫”：枫哥！您可别误会，这个名不是我起的。记得那是四月的一天中午，我在班里无聊的坐着。偶然间听到我们班里的三个PG MM（其实是枫迷），谈论“小蜜蜂”什么的，我一打听才知道“小蜜蜂”是枫哥呀！可爱的绰号！哈哈！

祝：各位小编身体健康，尤其是“小蜜枫”，呵呵！

枫： ……最近貌似流行起外号是吧，本来小枫在编辑部中就被电软的Prefect和大魔王雪飞起了不少外号了。没想到现在读者们也给我起外号了，555555找块豆腐撞死算了！当然了，你们班的MM给我起的外号要比Prefect和大魔王那两个人好听得多了！

小蜜枫……小蜜……总感觉怪怪的……小蜜不就是……



所有参加PG女生帮的读者都会获得奖品——Super Card-SD NDS烧录卡一块，希望广大的女生玩家都能够积极参与和报名。



我想问一下关于NDS-MOONSHELL视频转换的事，好像不可以直接转RM格式，有什么方法改成直接转吗?还有视频转换有时间限制吗?最长多少时间?（bao090184）

在此推荐最简单地转换RM格式的方法，就是在电脑中安装REALPLAYER，这样系统就有了REAL解码器，那么MOONSHELL就支持转换RM格式的电影了。转换的视频没有时间限制，当然如果你的烧录卡如果有容量限制就不能转换太长的电影，假如是M3、SC、EZ4这些卡就不用在乎时间限制了，只要你的SD卡够大，那几个小时的电影也可以转换的。

我准备买一个PSP，现在PSP的最高版本是2.6吗，是不是九月份会升级成3.0?现在PSP的最高版本机市场价是多少?我是应该买港版的，还是应该买日版的?豪华美版与港版的有何不同?（陈钧）

最近PSP刚放出2.7版升级文件，至于3.0版，暂时可以不作考虑。现在是2.6版，豪华版售价1700元左右。PSP的硬件都是一样的，各个版本没什么区别，PSP的版本有两种分法:一种是按销售地区的不同来区分，分为日版、美版、香港版、台湾版等等，一种是按机器里面的软件系统版本分，有1.0、1.50、1.51、1.52、2.0、2.01、2.5这几种，就和电脑的操作系统是98还是XP一样。目前只有1.50版的软件系统可以玩破解版游戏，而目前2.0以下，包括2.0版系统，都可以降级到1.5版，所以都可以玩破解版游戏。

SC-SD卡烧音乐、电影到NDS里，这些音乐、电影的格式能是哪些?用什么东西转化格式?（重庆市 张迪）

电影和音乐都可以用Moonshell这款软件来实现播放功能，不过电影必须是Moonshell专用DPG格式，可以利用Moonshell软件包里的转换软件转换。

用NDS的MOONSHELL看电影需要用什么软件转换?我的NDS刷机了，SC-CF怎么玩神游汉化的游戏?（北京市 赵白宇）

Moonshell软件包里有“dpgenc.exe”这个文件，利用它来转换普通电影文件为DPG格式。SC-CF可以利用最新的1.61内核以及2.53转换软件直接转换神游的IDS格式的游戏。

M3-CF卡C16内核玩日版《马里奥赛车》，一进入赛道就黑屏怎么回事?（北京市 王沁睿）

检查一下你转换时的参数，用1X DMA/4X DMA都试下，另外可以尝试下将软复位取消。此外，还应该检查ROM是否为CLEAN ROM。

比较廉价的256M烧录卡要多少钱?GBASP的电池最大容量是多少毫安时?多少钱?（辽宁沈阳 曹诗男）

目前最廉价的烧录卡256M只需要100元不到就可以买到，但是不推荐买那些低端产品，目前EZ等烧录卡已经降价，推荐购买有保证的烧录卡。GBA SP的电池组装的最大容量目前看到的有5600毫安时的，也有可能有更大的，去市场找找吧。

请问小神游SP增亮版会出新的颜色吗?另外SP的按键手感确实比GBA差很多吗?（北京市 李洋）

预计以后会出新的颜色。其实手感并非差很多，而是感觉不一样，当然从手感上来说，GBA确实不错，跟新出的NDSL手感类似。

M3的电影卡不插SD卡可以烧录游戏吗?最多支持多大的游戏?（辽宁沈阳 柳鸣一）

M3必须要配合SD才能玩烧录游戏，目前NDS ROM最大的为1G，M3支持的。

我的GBALINK2在上次烧录时用的是4.80版软件，这次烧录用的是5.00版，因为不能正常刷新游戏而选了删除，失手选了全部删除后取消，可卡内空白，再烧入ROM后可正常游戏，但一入SMS界面就花版，这SMS中的记录还可不可以恢复呢?(浙江杭州 周聪）

可以打开GBALINK软件，在卡带－卡带SMS数据管理中查看，如果没有数据，那就说明SMS丢失了。

我想买一台GBA，但我怕买到翻新机，请问怎样辨别GBA的新机与翻新机?（河北唐山 刘李彪）

目前市面上所有的GBA都是翻新机，所以不用分辨，直接挑成色好的买，当然，小神

不知道是不是学习的原因，我很久都没玩游戏了，不过现在再拿出GBA来玩，还很有趣。（姚悦）
女，15，上海市宝山区道河一村七号1501，200431

游GBA有全新机，所以推荐购买小神游GBA。

Q 电影卡公司出的PASSKEY2和PASSCARD2有什么区别？是不是用PASSCARD2要PASSKEY2引导？（安徽合肥 高雨）

PASSKEY2和PASSCARD2都是PASSME设备，都是用来引导NDS玩烧录卡，只是PASSCARD2利用正版卡改造而成，单独使用就可以，PASSKEY2必须配合一张正版卡才能引导烧录卡玩游戏。

Q SC-SD对SD卡的兼容性怎么样？我的KINGSTON非高速卡能否兼容？（北京昌平 杨睿）

SC-SD对SD卡兼容性很好，KINGSTON的非高速卡也可以兼容。

Q 是否用PASSCARD2就不用刷机？PASSME2增强版和PASSCARD2在价钱和性能上有什么区别？（四川绵阳 姚蕴峰）

PASSCARD2在NDS上面使用就无需刷机了。PASSME2增强版和PASSCARD2价格差不多，都需要200多元，但是PASSCARD2体积小，是NDS真卡大小，不过PASSME2增强版做工要好很多。至于使用方面，PASSCARD2要稍微简单点。

Q SC-SD有些游戏烧进去却不能玩，这是怎么回事？（上海市 杨悦）

一方面有可能是ROM本身问题，另一方面可能是转换时的设置问题，再一方面可能是SC-SD本身不兼容这些ROM。

Q DSL附带的那个插GBA槽的盖子有什么特殊功用，还是只是个盖子而已？DSL的标准配置是什么？有没有像NDS那种既是挂绳又能当触摸笔的带子？（广东汕头 林丰涛）

确实那个盖子只是一个挡盖而已，没有什么特殊作用。NDSL的标准配置是：主机＋触控笔两只＋充电器＋说明书＋挂绳。NDSL里面配备的只是挂绳，不能充当触摸笔。

Q 本人想准备购入NDS，但不知道NDS和IDS有什么不同，有玩家说NDSL又有毛病，所以想知道到底是买NDS、IDS还是NDSL好。NDS的烧录卡是否兼有听歌和电影的功能？（广西凭祥 马福杰）

IDS和NDS硬件上都一样，所不同的是IDS拥有中文菜单，而且可以玩正版中文IDS游戏，但是NDS可以用烧录卡来玩IDS游戏。NDSL没有毛病的，如果预算足够，可以购买NDSL。NDS的烧录卡可以用MOONSHELL实现多媒体功能。

Q 512M的烧录卡可以烧多少个GBA游戏？怎样计算的？（广东佛山 张力强）

如果是64M的GBA游戏，那么就可以烧录8个，如果是256M的GBA游戏，那么就可以烧录2个。

Q 我有一台美版NDS，用来玩一些经典的GBA游戏，但是插上有些GBA卡带开机后，任天堂的LOGO照常出现，只是结束后就一直白屏，如何解决？我买的是不是水货机器？NDS游戏分美版日版，是不是日版机器不能玩美版游戏，美版机器不能玩日版游戏？如何分辨正版和D版的NDS卡带？（福建永安 姜文吉）

这个和水货行货没有关系，有可能是某些GBA卡带的金手指出现问题了，尝试擦一擦金手指。NDS游戏勿论什么版本都可以玩的。目前市面没有D版的NDS卡带，即便有，也是用GBA烧录卡烧的，那种不是真正意义的NDS盗版。

Q 请问NDS模拟器DeSmuME最好的版本是多少？在哪下？（冼全威）

目前任何版本的NDS模拟器都无法成功运行绝大部分的商业游戏，并且很多NDS所独有的硬件特性都不具备。只能测试用，想要正常游戏还需要很长一段时间。所以说无论哪个版本的DeSmuME都不用下载了。

Q PSP影音文件如何下载？用一般的MP3文件为什么不行？如何转换格式？（贵州福泉 潘丕洲）

目前许多的PSP专门站都有提供PMP格式或者MP4格式的电影下载，可以到搜索引擎上搜索一下。MP3需要放到记忆棒的子目录MUSIC文件夹中才能正常播放。

Q NDS上的《大航海时代IV》与PC版有哪里不同？（江苏常州 孙瑜）

最大的不同在于NDS版的游戏可以说是PC版四代和加强版的综合版。此外还特别增加了跟《大航海时代online》联动的内容，在地图上的补给村输入online版中得到的特定的约定之语后可以开启隐藏要素哦。

快乐度过每一天，珍惜对待自己身边的每一台掌机。（徐智伟）
男，17，江西省南昌市向塘镇铁路二中高二文科班，330201

《皇家骑士团》人物栏里面的属性右下角的那个小的M或者L怎么样才能改？天使骑士怎么转？

性格L代表LAW守法，性格C代表CHAOS混沌，性格N代表NATURE中立，使用混沌壶从L到N再到C，秩序书则刚好相反。天使骑士要在实战中死亡才能转，不需要复活，死亡那一刻自动转职，也不需要太高的运气，准备几个南瓜（加幸运）就可以了，有精灵做的龙化剑（加幸运）也可以。

《光明之魂2》中地鼠该如何攻击？手雷炸弹都扔不进去，类似的有墙阻挡的地方有开启机关该如何攻击？光明神殿有什么作用？如何才能使用隐藏人物？通关后追加什么要素？羊有什么用？（辽宁朝阳 高赈远）

手雷和炸弹不要扔进去，只要扔在边缘处，能炸到地鼠就可以了，还有个办法就是在联机状态下配合朋友使用联机必杀技攻击（就是最初期身上带的环状物品）。类似的有墙阻挡的地方有开启机关也是依靠联机必杀技来打开的。光明神殿可以进行物品的合成，比如字母的组合、4个魂合成为更高级的魂等等。通关一次后就能使用隐藏人物了，通关后追加了一个隐藏人物，顺便开启你通关人物的advance模式。羊和一些游戏中得到的未知作用物品本身没什么用，顶多作为收集。（Alucard）

《晓月》怎样才能打出GOOD ENDING？（山东烟台 王超）

在打恶魔城顶部的BOSS格拉罕时身上必须装备的魂是：火焰恶魔的大火球（红魂）、梦魇的吸血（黄魂）和大蝙蝠（蓝魂），打完BOSS后苍真体内的城主力量完全觉醒，而主角苍真在打败尤里乌斯后就能进入“混沌”，打败了真正的最终BOSS后就是GOOD ENDING了。

《晓月》的怪物图鉴中，WEAKNESS中的图标有什么含义？混沌戒指是二周目才拿的吗？为什么一周目全魂收集齐了进去找不到？（新疆乌鲁木齐 张博）

WEAKNESS中的图标表示的是怪物的弱点，即对该属性的攻击比较没有抵抗力。混沌戒指不需要二周目就能拿，只要你把所有的魂收集到，就能在混沌的一个房间找到这枚逆天的戒指。请确认魂收集率是否是100%，如果是100%了请看自己的装备中是否已经有了混沌戒指，如果以上情况都正常的话，那么只可能是ROM的问题了。

《光明之魂》里怎样取得信件交给老爷爷？老爷爷的孙子是被藏在海盗船的哪个位置？

完成海盗船任务 到城中城墙边去找信件，老爷爷的孙子藏啊海盗船中快到BOSS的小屋里，里面没有怪，要用雷炸开箱子才能进去。

《黄金太阳》里在金星灯塔里需要穿过流沙的地方怎么都过不去，刚刚要到对岸就被流沙冲下去了，是不是还有别的机关？

按住B键跑步，掌握好方向很容易就能过去了。

《牧场物语》中有块石头要五级锤子打，怎么把锤子升到五级？女孩的心如果红的程度不够就用羽毛，羽毛会不会消失？怎么和女神结婚？

那快石头要到祝福级别后才能打碎，想拿到祝福道具，首先要把原来的所有道具升到秘银级，然后到湖之矿场去挖诅咒级道具，挖到以后用相应的方法解除诅咒，然后到泉之矿场去挖贤者之石。还没有到大心的时候用羽毛的话，羽毛不会消失。和女神结婚的条件是：1、得到全部的女神之玉；2、全部作物出荷达成；3、钓到包括鱼王在内的所有鱼；4、女神好感度60000以上；5、买了大床；6、游戏时间五年以上。

《指环王3》最高难度的那个怨灵要怎么杀？太难了，两刀就把我秒了。

用双手剑BUG的话，对付它还是很容易的，具体方法是：装备双手剑，再装盾，再装一把单手剑，就会发现攻击力提升了，重复这个步骤的话攻击力就会继续提升。但是换版面或存档再读后攻击力会恢复正常，此外这个BUG只对阿拉贡、吉姆利和埃尔文有效。

为什么我用VBA1.7.2进行游戏的时候还会卡机？比如《逆转裁判2》中后段，我重新打过，但无法改变这种情况。（广东阳春 梁航翊）

卡机一般是两种问题造成的：使用金手指修改，或者ROM本身有问题。

《波斯王子 时之沙》里一上来分身成几个的那个BOSS打不过去了，一打他就发跟踪光圈放火球，打发红球的不掉血，打发紫球的也不

杂志瘦了，而我却变胖了，因为瘦身后的杂志营养太丰富了。（潘建福）
男，18，福建省永春县第六中学高二六班，362602

掉血，打合体时也不掉血，刀劈魔法反击都不顶用，该怎么打？

火球颜色和另外两个不一样的是真身，和前面的BOSS一样打，用魔法让他现身，跟踪光圈要观察下从哪发出来的，然后往出现光圈的方向过去打那个BOSS，打十多下就可以了。

《龙珠舞空斗剧》如何赚钱买人物？是不是除了玩剧情通关才能赚钱？用组队决斗模式可以赚钱吗？能存档的吗？为什么每次一关机就要重头开始打？

除了自由战斗模式外的各模式都可以赚钱。先赚钱去商店打开地狱难度之后，再到该模式的挑战模式中去打超塞亚人队：悟空LV3、贝吉塔LV3、特兰克斯LV3，这样赚钱是最快的。游戏是自动存档的，每次存档继承下来的只有钱和隐藏人物。

《换装迷宫2》衣服特殊能力的继承是否总共只有三个？具体继承的方式是什么？假设我先转为带有所需能力的职业衣服再转为其他职业，前一件衣服的特殊能力是否就继承下来了？为了盗贼的开锁+躲避陷阱都转N次了，可是门照锁、陷阱照踩，是不是什么地方搞错了？

只有前三个能继承，满三个后再贴就没用了。开锁和躲避陷阱不是衣服的特殊能力，而是职业技能，所以当然不能转职继承。

《银河战士 零点任务》里，小弟在打死一个肚子上有三个洞的龙后，在一个有红色飞船记录点的地图上最右边有几个咖啡色的门打不开，在这个地图坐电梯下去有两个很热的地方去不了，我是不是还有什么没有拿到？

要通过高热地带必须取得Varia Suit，去BRAINSTAR，那里会见到虫子腐蚀掉挡路的植物，再过去就可以取得了，当然之前要先取得HI-JUMP。

《苍月》里打完罪人塔后怎样前往传说中的时计塔？那些开关在门后面的机关如何开启的？

时计塔用二段跳加缓落就能过去，出口在上面数第二层的左面，要用钥匙。开关在门后面的机关毫无疑问是要绕路过去开的。

《生化危机DS》重生模式JILL篇的最后之书（上）怎么拿啊，卡住了打不下去。

先去洋馆三楼，图书馆里有一个推石像的迷题，解开后可拿到字条，然后去打植物的地方，就出现大蛇，打过就能拿到了。

《钢之炼金术师DS》玩到动画里最后的那个场景，画面上一排柱子，当中有根是断的，不管怎么走都是在转圈子，这里应该怎么过？

在断掉的柱子左边第三个柱子那里向上就可以触发炼成阵。

《超级马里奥64DS》里怎么使用路易和瓦里奥？

拿到鬼屋关后第一颗星后上楼有画像，跳入打败BOSS后可以使用路易，城堡三楼在某个有镜子的房间里面用路易使用超能力，进入瓦里奥画像，打败BOSS后可以使用瓦里奥。

包打听

问 《口袋迷宫》里精灵进化后怎么反而不愿攻击了？冲浪在哪拿？钥匙怎么拿？鬼系穿墙会不会使满腹度急剧下降？一次降低多少？（辽宁大连 张佳雨）

问 《最终幻想4》中，通关一次可进入月面迷宫，迷宫内有诗人、僧侣、白魔导士、圣骑士、龙骑士、召唤师、双子魔导士、忍者、工程师的关卡。现在，白魔导士、圣骑士、龙骑士、召唤师、忍者的关卡我都已经成功进入了，可剩下的我带了人去都进不了，怎么回事啊？我连那里的最终BOSS都KO了四五次啊。（广西柳州 张军）

问 《口袋迷宫 赤之救助队》中我已经一周目通关，但是没接到画画犬任务，之后还可以接到吗？（云南昆明 徐万苏）

问 《黄金太阳》中，去到那条船上，已经跟全部的人对话过了，为什么船还不开呢？（湖北襄樊 黄伟东）

问 《机战J》、《口袋迷宫》和《铸剑物语3》的金手指开机密码是多少？（福建漳州 戴杰）

问 《圣剑传说 玛娜之子》里辉石版怎样扩到最大？打完一遍后就只剩下做任务了吗？四个主角剧情是否一样？（上海市 卓越）



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

瓦里奥制造小游戏封神 最新纪录

挑战者:WZR

这次我带来的是瓦里奥制造的“晚上感冒了”和“理发”的999封神。

晚上感冒了999封神：

这个游戏是让我们不断按A键把鼻涕吸进去，如果按慢了鼻涕是会掉下来的呦！

第一级别：需要按3下

第二级别：需要按4下

第三级别：需要按5下

这个游戏不需要你按得有多快，要在吸完一下鼻涕后再按A，通常是在300后挂了，此时就要暂停一下，缓解一下情绪再按。



理发999封神：

这个游戏需要我们不断按A键把客人的头发剪光（这个…恶寒……）。

第一级别：需要按3下

第二级别：需要按4下

第三级别：需要按5下

游戏要点同上一个。

总结：这两个游戏都很伤机器，如果在GBA上玩，就慢一点按，如果在模拟器上，建议每过100关，把A键的设置换成另外一个键。



翔武：请WZR把真实姓名发到电子邮箱中，以便发放稿费。

洛克人ZERO3 小游戏封神 最新纪录

挑战者:kotwindy

在解说前我有几点要提醒大家：第1点，要保持绝对的好精神和体力；第2点，必要的时候要休息一下；第3点，在挑战之后要记得截图(笔者老是忘了截图)。

一击杀虫 游戏记录：2048



这个游戏非常简单，只要注意那个黄色的蜜蜂就好了，详细的流程请参看PGVOL45的挑战。

属性攻击 游戏记录：1001



这个游戏对人的判断力和反应力有着极大的要求，在屏幕的右上方有3个通道在向下掉火、冰、雷这3种属性的砖头，左上方可以用L和R键来切换你攻击的属性，属性是这么相克的：雷克火、火克冰、冰克雷；只要记住这个就行了，不过到游戏后期掉下来的砖头会变多这点比较麻烦，总之这个游戏比较难。

保护者 游戏记录：3235



此游戏非常简单，只要你的货物不要被抢走就行。这里有个小窍门：斗将每次发射2发子弹，而怪物中2发也就爆了，所以尽量让斗将站在屏幕中间，这样怪物在来回飞的时候就被干掉了。



贤将跳跃 游戏记录：2124

这个游戏也比较简单，打一只虫子得5分，吃一个能量水

晶得3分。要注意的是在跳跃的时候有时会出现虫子，很容易就在这费血了，所以在发现有这种情况下就A和B一起按就没问题了。

叉鱼 游戏记录：2581



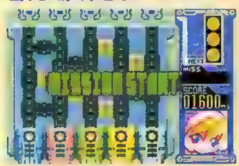
这个游戏在45期也登了，这里主要就是要打出COMBO，所以只要多锻炼就可以无限的提升分数，笔者不才打出2581分，希望达人们继续来破记录。

跳飞镖 游戏记录：2049



这个游戏也登在45期上了，考察的是你的反应能力，没什么技巧熟能生巧而已。

雪儿 游戏记录：1600



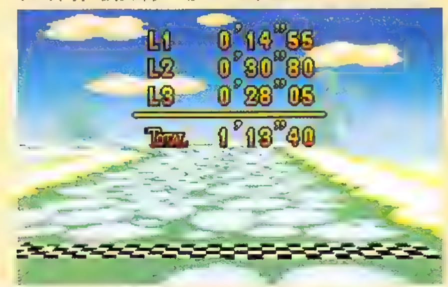
此游戏非常特别极其BT，游戏是让从屏幕上面5个出口的不同颜色的球进到与之对应的桶里，在球下落的过程中有许多开关，球会从离它最近的口过去，只要你的判断力和反应力非常好就没什么问题，只是……球到后面越来越快要人命呀！我的同学打出1590后，经过我不懈努力终于比他高了。

翔武：请kofwindy将真实姓名、地址、邮编提供给我们，以便发放稿费。

马里奥赛车A封神

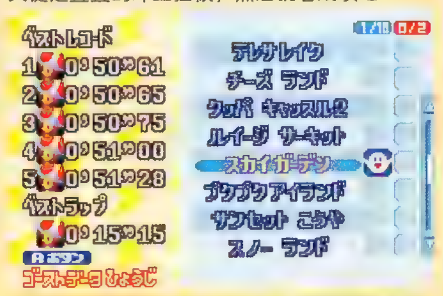
挑战者:黎歌 最新纪录

我是看完PG3封神榜后突然想破他的记录，他创造的是3-2的记录，无论是单圈和全程我都破了，全程我是跟他一种方法，只是比他快，关键是单圈，他说用别的方法，不用自杀了，那是因为他没有发现我的方法，那是我最骄傲的地方，虽然只有几秒的精彩，但是那可真是花了我好长时间，我觉得14秒55的单圈记录已经是我的



极限了。但是我紧接着就去当了两年兵，所以一直没机会和你们联系，能把我的成绩展现给全国玩家是我的梦想，所以我一直没有放弃，直到现在。下面说下心得。

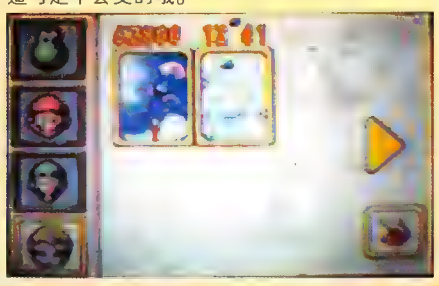
首先是全程，PG3说的很清楚了，我主要说一下我的拿手成绩——单圈，单圈首先是过第一个自杀弯时一定要冷静，我觉得应该早点使用加速，加速后紧贴树藤左拐接触挡板的最左边，自杀后上岸一定要用到超级加速（就是下落时下到3分之1时按住加速，落地后就是免费的冲刺），然后走一小截马上加速，加速后左转三分之一，看快到悬空处再点左键，同时按跳，一定要在最边缘起跳，这也是最速的关键，一定要多加练习，过去后继续前进，到最后一道直道时突然左转，当车身和挡板成直角时同时用加速，紧贴着左方树藤，关键是直直的冲上挡板，然后就看成绩吧！



马里奥64DS滚雪球

挑战者:左手楠 最新纪录

前几期已有高手介绍了方法，我就介绍点自己的心得。首先是屏幕不要用新的贴膜，新的摩擦力很大，不便于笔快速划动。赛道：由于是随机的所以带有很大的偶然性。比较好跑的就是前段障碍物多一些，后面基本上是一路畅通的那种，前面雪球较小很灵活，而且赛道又不会太长，有机会跑出好成绩。另外还有一个方法可以测试赛道：第一遍慢慢地跑，记住障碍物的位置，如果认为赛道很合适，在快到终点时赶紧让球停下，等时间到。重新开始赛道可是不会变的哦。



向着永不腐朽的黄金宣誓

圣斗士的掌上淘金剧

文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：之前是在影射钻石，这次是黄金，你还真是一点都不隐瞒自己的物欲呢！
绫小路：是的，我完全不害羞地承认，除了钻石之外，我个人最爱的就是黄金。
雪人：你这个完全没有任何廉耻观念和专一精神的死狸猫……
绫小路：错！当别人抢我的钻石和黄金时，我会为他感到可耻，所以我有廉耻观念；这么多年来，我始终没有改变我对钻石和黄金的热爱，这就是我的专一精神。
雪人：……真难为我怎么在他的精神折磨下，活了这么多年的……

终于到了这个地步了……

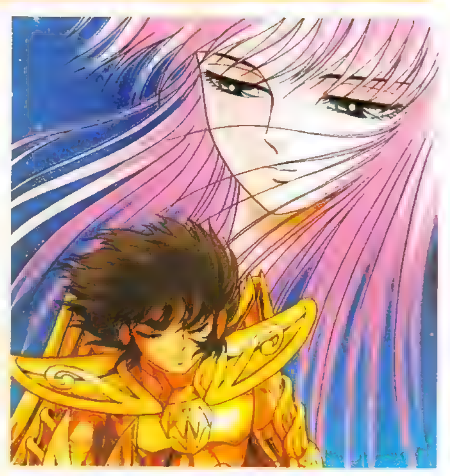
一直忍着不写这部作品，就是因为某狸猫的胸腔里还激荡着一颗燃烧着正义精神的心，残存的一丝人性至今仍光荣地照耀着坚贞的灵魂，所以才迟迟地不对这部已经快成神话的作品下手……（雪人：听得我胃好不舒服……）

但如今，在前有稿债，后有同人的逼迫下，即使是神作，也必须因为屈服在“快写呀，写了就给你稿费买和路雪精选巧克力冰激凌吃”（绫小路注：雪人语）的生理欲望下，成了绫小路没有自尊和骨气的骗钱筹码。

从这个意义上来看的话，《圣斗士星矢》在狸猫心目中的地位，还抵不过一桶和路雪精选巧克力冰激凌。

注意：我只要巧克力味的，不吃香草的！

是的，对于70年代后80年代初的人来说，敢自称“绝没有看过《圣斗士星矢》”的，就像是敢大声地宣布自己吃薯条不蘸番茄酱一样，会遭到万千人民的白眼。（话说绫小路自己也是吃薯条从不蘸番茄酱的……）与《七龙珠》、《机器猫》、《美少女战士》一样，不管你是否愿意承认，《圣斗士星矢》所代表的，正是一个时代的缩影。



故事的一开始，进展得波澜不惊：为了争夺某黄金打造的盔甲，一群穷酸得只能用青铜蔽体的人，相互展开了生死搏斗……这样的情节，倘若用现在流行的语言来解释给没看过车田正美原作的小朋友听，也只能是以一句“跟着女神有肉吃”来刻画出星矢等

人的死忠心态了。当然，面对黑暗凤凰的逆袭阴谋，还是可以用一句“人不能无耻到这个地步”来做完美收尾的。

于是，在漫画刚刚流传入国内的时候，没有过多地被一群并不美型也不性感的男性角色所吸引的读者们，总是会这么跟其他人转述着读后感：“《圣斗士》啊？我看过！不就是一群校园美少男，为了替女神行道，接着北斗七星的力量，变身成盔甲战士的故事么……”

这“美少男战士北斗七星版”，在很长的一个过渡时期里，俨然成了《圣斗士星矢》的代名词。不过，这一切还都得以你根本无法考据谁先进入中国观众的视野范围内为首要前提。

说实话，如果以现在的眼光来看的话，“天马流星拳”这样的名字其实不见得比“我和你缠缠绵绵翩翩飞，飞越这红尘永相随，追逐你一生，爱你无情悔，不辜负我的柔情你的美”高雅有品位到哪里去，放眼望去如今满地尽是“万解 月牙天冲”、“天下霸道之剑”、“体术奥义 千年杀”等等听名字就觉得华丽绚烂的招式，能有勇气在动漫发烧友的聚会上大喊一句“庐山升龙霸”的，还真不是一般的有胆量。（这感觉大概与坐在肯德基里跟服务员要炸酱面一样的视死如归。）

经历了化敌为友的一番混战后，天马、白鸟、天龙、仙女组成了一支标准的RPG式队伍，身后还有凤凰做召唤兽，从十二宫到海皇再到冥界，女神一统江湖文成武德的时代就此拉开序幕。（雪人：难道女神和东方不败有什么关系吗？）

从某种意义上来说，城户沙织算得上是漫画史上最具有精神迷惑性的女主角了（如果她真的算女主角的话……），不需要花费半点唇舌，多的是大好男儿愿意为她抛头颅洒热血，而她只需要站在高的地方，不时地随风摆动她的裙子故作神圣状就足够了。而最让人无奈的是，这个女人才可以算得上是整部漫画里最懂得杀人不眨眼的道理的罪魁祸首：十二宫篇里自刎逼得撒加以死谢罪，海皇篇自愿被关在神柱里（虽然不晓得是不是乘机在泡花瓣澡），冥界篇里又奋不顾身地抢先送死……哪一次不是惹得圣斗士们为了救她死伤惨重？最可气的是，这个女人从来也不晓得反省，一次又一次地拿被抓当乐趣，史上有此乐趣的，除了马力欧兄弟拼死拼活要救的碧奇公主之外，沙织倒真的可以算前无古人了。话又说回来，能孕育出成百上千个孩子——这城户光政也真是个狠角色！

当十二宫篇的激战正式展开的时候，《圣斗士星矢》的魅力才算真正的开始呈现，不过这“魅力”显然是伴随着无休无止的KUSO和暧昧而产生的。

早前还惊叹于“射手座圣衣是多么大的一块金子啊”的读者，在见识到了其余十一件同样金光闪闪的圣衣后，立刻产生了“圣域真的是在希腊而不是在南非么”的强烈置疑。而根据群众票选的结果，又以金牛座的圣衣最受到大众的欢迎——理由很简单，阿鲁迪巴的身材最为壮硕，他的圣衣理所当然也最重……（雪人：–_–b 不是让你评估谁圣衣使用的黄金最多好不好？！）



于是在星矢艰难地打断了阿鲁迪巴头盔上的一只角之后，他年少呆过的孤儿院立刻有了翻新的希望，而沙织长年呆在圣域里却始终有蕾丝花边的裙子可以更换，也让人着实怀疑那只金角最后的去向。

随后的白羊座更以实际行动证明了圣域最主要的经济来源是纺织业和修补业。作为可以入选“漫画史上眉毛长得最奇怪的人”前十位的穆先生，一登场就以“给我鲜血我就给你补衣服”的不平等交换条件，让人见识到了资本主义的无良，随后暴露出的“紫龙你先把自己弄瞎了之后我再给你治眼睛”的举动，更是煽风点火地让人怀疑着他对肌肉男的不良癖好。身为念力最强的一个，他的实力自然不容置疑，当然他师傅史昂用“最强防御”的水晶墙对抗“最强攻击”的庐山百龙霸，的确也真的让无限好奇的观众满足了长久以来深埋在心中的“到底是我的矛利呢还是我的盾坚”的长久疑惑。

至此，《圣斗士星矢》已经逐渐显露出了车田正美的险恶用心：用华丽的打斗来吸引男性读者，用华丽的男人来笼络女性读者，用华丽的打斗的男人的暧昧来吸引不男不女和同人读者……（雪人：–_–b 你最后一句话是什么意思？）

事实上，无论是五小强的打不死精神（一次又一次地跌倒又爬起算什么角色魅力？），还是108冥斗士的车轮战术，都不能代表着这部漫画的精髓，以至于张艺谋的《十面埋伏》首映的时候，许多资深观众都情不自禁地在影院里流下了热泪：“看到死了又活活了又死的小妹，我不由自主地开始热切怀念着曾经的五小强和解说过熬过阿拉斯加寒冬的小动物们的赵忠祥老师……”

黄金十二圣斗士的出现，从最大程度上调动了读者和观众的积极性，而十二位个性鲜明活色生香的男性角色的设定，也曾带领起“多么美艳的双

鱼啊”“多么俊俏的水瓶”的话题风潮。从这个角度上来看，令《圣斗士星矢》身价倍增的，绝对不是会为自己的美貌而着迷的朱利安，也不会是一母双生子的哈迪斯殿下，而是这些整天金光闪耀的少年们——从头闪到脚，还有哪个女生不为他们着迷呢?



白羊宫和金牛宫之后，下一个登场的便是自始至终拉风到不行的双子座。号称是目前最强的黄金圣斗士，无论是黑撒的狂野还是白撒的温柔，几乎都要了少女们的命。尤其是出浴的那段镜头，已经有无数同人女试图截屏或者撕漫画书，企图用最先进的PS手段来消除围绕在撒加身边的雾气，这种恐怖的执着就像是一心想除掉不良片中马赛克的雪人所尝试的无数种可能性一样，永远都是那天边的浮云……（雪人：没事你扯到我做什么！这种事情只有某A才会去做……）（某A：可恶，以后不要找我借片子……）既然是双子，就绝对不止一个美型的存在：海皇篇里出现的加隆，有着与撒加完全一样的面容，而这两兄弟貌合神离的关系，也暗示着海枯石烂的禁忌兄弟爱成了同人女茶余饭后的最佳谈资。（车田正美一定在哭泣了……）

尽管一直被列为废物军团中的首席大将，但迪斯马斯克身上背负的冤情也着实不轻。如果不是因为他本人敏捷度太低，而且缺少可以增加命中的道具，否则以他那积尸气冥界波一击必杀的暗属性，不总是MISS的话好歹也是可以独当一面的高手。只是阳澄湖大闸蟹带给国人的味觉刺激实在太深，因此当迪斯马斯克顶着他那个八爪头出现的时候，几乎所有的漫画读者和电视观众的第一反应都会是想先准备好陈醋和姜丝。当然，有点葱花的话，味道一定会更好。

狮子座的艾欧里亚大概是十二宫中男女关系最混乱的一个。先是跟魔铃之间有着说不清道不明的暧昧；然后在自己小舅子闯入地盘的时候不忍痛下杀手（谁知道是不是被星矢的股二头肌迷到了…）；再接着又因为射手座的陈年往事被披露出来，而引出了他可能有恋兄情结的嫌疑；跟沙加的一次势均力敌，也极可能会演变成高山流水伯牙子期“沧海一声笑滔滔两岸潮”的惺惺相惜之情……当然，他的卷发和健硕的胸肌，也一样吸引着因为不能与金城武长相厮守转而YY狮子座圣斗士的少女们。

沙加的存在，让那些原本对头上顶着无数大包的佛祖抱有偏见的人，彻底地开始顿悟，并产生了要遁入空门的念头——“啊啊！原来和尚都是这么美型的么？！”“唬……你也适可而止吧！”（“呀呀！久违的绫小路式‘唬’语气助词重现江湖了！接下来出现的一定是‘……’的句式吧？”“……”）

身为最接近神的男人，沙加的实力早已超越了所有的黄金圣斗士，而他领悟第八感，在三人合击之下灰飞烟灭的那一幕，简直凄美得让人观之心碎。“阿赖耶识”这四个字一度成了所有非佛教徒们一心追求领悟的金句，而某些不懂日文的废柴们也曾把它与“撒有那拉”搞混淆，放学回家时“我先回去了，明天见吧，阿赖耶识”的状况时有发生，硬生生地糟蹋了沙罗双树凋零时好不容易才营造出来的美感。

童虎的前后差异是最能让人跌破眼镜的地方。初登场时的“老不死”造型大概会让所有的女性倒足胃口，然而与史昂对决时返老还童的蜕皮一幕，类似于黑帮老大在背后纹上一只老虎的骠悍架势，无形中还是给了许多有着严重黑帮情节的少女们一个美妙的幻想：“啊啊，童虎真的不姓刘么？”（“这个年代还提《无间道》，你确定还有人记得起来刘建明是谁么?”）天平座的圣衣大约是十二宫中最实用的一件了，不仅可以拆散成十八般兵器，更因为可以转化成晾衣杆和体重称而受到了广大家庭主妇的一致推崇。

尽管贵为十二宫之一，也因为车田正美本人就是射手座而将圣衣刻画得最为华丽，但艾俄洛斯实际登场的画面连十分钟都不到，除了知道他曾是教皇的候选继承人，偷抢了年幼的雅典娜逃走以证明他是个罗莉控之外，其他关于他的资料实在是少之又少——战斗武器是弓箭，多少有点怀疑他的近战能力，因此会被修罗暗杀也就毫不奇怪了。

米罗的出现，以事实证明了不是只有女人才可以胜任“心灵手巧”这个赞誉的。以米罗的功力，不像是可以坚守在第一战线上的革命友人，倒更像是圣域里专门拷问犯人的牢头——“招不招？！不招的话就用食指抠你脚心抠到死！”“……真残忍！”蓝发碧眼，风度翩翩，十指修长而且指甲油也涂得分外均匀，怎么看都是一副贵公子的打扮，更可贵的是，他一直还是专心专情的代名词，多少年来在同人女们的配对中始终坚持着对卡妙的爱慕，尽管与穆先生的搭配也有着“我穿针来你引线”的奇妙和谐，不过“卡妙米罗双宿双飞拳”的威力却是连“石破天惊拳”也无法动摇得坚贞不



渝。（雪人：好好的，高达G又招你惹你了？）

山羊座给人一贯的印象，都是修长而冷酷的，除了与修罗本人奇怪的发型有关之外，也不排除受到了“笑里藏刀”这句老话影响的因素。奇怪的是，别人家都是“剪刀手爱德华”有型又恐怖，修罗在胳膊里藏着把圣剑却让人怀疑他是否还能自由地做俯卧撑。与紫龙的一战几乎流尽了读者的鼻血，两人比赛着玩暴露还不够，更一起飞升到太空里耳厮鬓摩地拥抱在一起，最后还引得修罗乱了定性，不仅将圣剑传给紫龙，更怜惜地把圣衣穿在紫龙身上，自己化做尘埃——啊啊啊！说这两人是清白的，连鬼都不相信！并且，这里也从侧面验证出，在所有的圣衣中，最强的其实是龙星座的圣衣，因为紫龙已经完全练就了“无衣胜有衣”的至高境界……

如果说水瓶宫是圣域里的粮食储备基地，大概不会有多少人会感到置疑——多大的冰箱啊！“女神之曙光”可以在炎炎夏日里制造出足够希腊人民一个星期吃的上好刨冰，与米罗的默契配合会让哈尔滨冰雕艺术节都相形见绌，更不用说为了让冰河领悟奥义而不惜牺牲的为人师表精神了！虽然与冰河之间的感情多少有点师生恋的琼瑶式朦胧感，不过卡妙一直展现的“冰清玉洁”还是给大多数人留下了不错的印象。

双鱼座……呃，多少有点写起来不大情愿的意思，当男人当到这个地步，也的确是丢脸丢到了家。正因为双鱼宫是圣域的最后一宫，也就可以简称为“后宫”。而双鱼宫的圣斗士可以武功不高强，可以纺织不精湛，可以不会做刨冰，但一定得美型，一定得俊俏，不然可能无法满足女神的各种苛刻要求。所谓的双鱼大概，就是双双享受XX之欢的简称吧——车田正美，你果然是个老不正经的家伙！（雪人：－_－b 分明就是你想太多……）

可以说，正是因为有了这十二个让人惊叹的黄金少年，才真正地丰富了《圣斗士星矢》的世界观，他们联手所建立起来的无穷魅力，不仅是后来原创的北欧篇和撒旦篇完全无法抗衡的，即使是用人海战术的海斗士和厉鬼水浒好汉的冥斗士，也无法让黄金圣衣的光芒有半点暗淡的迹象。

虽然完全无法理解女神为什么总会在圣衣破损的时候大量出血，也无法验证“同样的招式对圣斗士第二次使用就无效了”究竟可信度有多少（“天马流星拳”第三十一次出击！），在撇除了几乎要成为动漫史上最大笑料的五小强之后，黄金圣斗士们所赢得的粉丝数量，是任何一个偶像团体都无法做到的。

当然，如果仅凭团体人数的话，也只有女子十二乐坊可以拼一下了……

既然是有着时代象征意义的漫画作品，《圣斗士星矢》的衍生周边就一定少不了。单是一组“圣衣神话”，就足够能让存心收集成全套FANS买到破产了，这还不包括动画DVD几百张的开销以及其他琳琅满目的周边产物了。

自然，游戏方面也绝对不会少了黄金GG们的捧场，尽管属于圣斗士的游戏没有一款的质量能让人真正满意，不过既然是狂热的爱好者，所追求的只是能用另一种方式接近自己心中的偶像，所以当年FC时代的一款《圣斗士星矢 十二宫篇》已经足够让无数玩家彻底着迷了。当“银河星爆”、“闪电战斗拳”被重现在掌机上的时候，即使只是简单的方块加线条，也真的可以让人为之疯狂了。

1991年BANDAI在GB上推出了的一款《圣斗士星矢》同名游戏，算得上是真正意义上的第一款圣斗士RPG。由于当时的掌机GB的液晶显示屏只能显示四种灰度，所以实际画面真的只能用惨不忍睹来形容，黄金圣衣充其量只是堆不规则的色块罢了，但是画面的低劣并不能减少圣迷对这款游戏的着迷程度。完整忠实于原作的情节，与TV版动画一样的剧情跨度，新的卡片收集，卡片战斗系统，以及可爱的Q版人物造型，都是吸引圣饭要素。在故事方面，从打倒黑暗圣斗士到击败白银圣斗士，从力闯十二宫到封印海皇波士顿。在当时的GB游戏中难得地展现出了极为宏大的世界观。游戏中也增加了不少人性化的设定，比如说人物可以加速移动，有恢复全员HP，CP的道具等等。但也正因为这些人性话因素的存在，使得游戏的整体难度偏向简单，从而使人产生了游戏流程偏短的感觉。

继GB上的第一作之后，1997年BANDAI在自己的的掌机WSC上推出的《圣斗士星矢——黄金传说》，在整个圣斗士的游戏史上算得上是第四款作品。然而这也只是当年FC上的两款游戏的合集复刻版，典型的冷饭作品。由于机能的有限提升，本作的画面与音乐显得有所提高，但实际的操作和游戏内容基本上没有任何改变，还是适合那些怀旧的玩家用来缅怀曾经的辉煌时代——当然，也不要对在WSC上看到金光灿烂的圣衣抱任何幻想。那个时代掌机上的“金”色，永远都只是用“黄”色来代替，所以十二宫的圣斗士们各个都是黄袍加身。在现在看起来多少是有些小尴尬的。

当F4老成了厨房里闲置不用的拖把，当5566也因为183CLUB的崛起而退化成明明没有脸蛋却始终坚持自己是“偶像组合”的搞笑团队，当新生的2moro凭借乱帅一把的相貌赢得少女芳心但歌喉烂得难以入耳，当东方神起一头扎进了日本音乐市场却忽略了中国的FANS的时候，我们还有什么精神依赖呢？

还有黄金圣斗士！

不得不说，这实在是个史上最大的男子偶像团体。



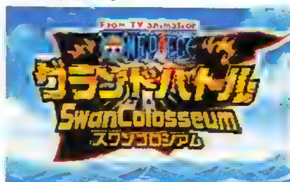
海贼王之梦
——海贼王掌机作品回顾

前言

提到《海贼王》这部漫画，很多人都不会陌生，笔者也是它的FANS，这部作品主要以友情和信念为中心，描写了路飞和他快乐的伙伴们在海上冒险的经历。《海贼王》的漫画到现在已经连载了9年了，长达400多话，是JUMP历史上少有的长篇漫画。由于ACG不分家的硬道理，根据《海贼王》改编的游戏也层出不穷，其中掌机上就有不少优秀的相关作品，这些作品分布在GB、WS(C)、GBA、NDS这四大海域，错了，是掌机。由于GB和WS(C)的部分作品离我们稍显遥远，而且在原来《掌机迷》的一些栏目中多多少少做过一些介绍，在本文中我们就将它们一带而过吧，本次主要给大家介绍的是GBA和NDS上的相关作品。

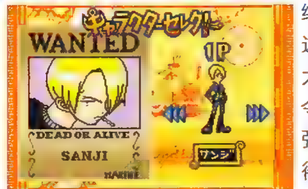
掌机梦冒险 从这里开始

《海贼王》最早登陆的掌机便是WS，毕竟是BANDAI自己的掌机嘛。WS上的《海贼王》作品多以类似大富翁那种桌棋类型为主，只有《虹之岛传说》《伟大的战斗》《乔巴的大冒险》这3款是非桌棋类。这里主要说一下《伟大的战斗》这款作品，《伟大的战斗》系列最初是在PS上登场，是一个对战型的ACT游戏（这类游戏因为在出招等方面够不上FTG，所以一般都称是对战ACT），2001年这个系列的第一作在PS上诞生。这个系列的特点是收录了原作中的很多招式、必杀技用格斗的形式加以再现，《海贼王》中的招式十分多，确实非常适合作成这种对战的动作游戏。在场地上还有一些道具，可以用来攻击对手，对战起来确实是十分有意思。



WSC版的《伟大的战斗》出现在PS《伟大的战斗2》之后，但在漫画的进度方面这两作基本是平行的，都是阿拉巴斯坦篇。WSC的为2D对战ACT，在游戏方式上和PS版的两作差不多，也是靠方向键加攻击键使用不同的招式。对战的场地都是我们在漫画中非常熟悉的地方，虽然作成了2D，但场地的大小并没有让玩家觉得逊色与PS版，只是PS版的场地中有一些机关的，这一点没有达到，不过场地上还是有一些用来加害对手的道具。

在游戏中会根据达成的条件收集到各种通



缉令，这也是这个游戏的一大乐趣。通缉令一共有60张，有些是获得隐藏人物必要的，有些是获得隐藏招式必要的，还有些是提升能力等。收集齐通缉令会开启这个游戏中的隐藏模式——组队战模式。这个模式中玩家选择两名角色进行组队战斗，其实就是可以随时换人的单人战斗模式。不过，这个模式中有一点比较有意思，那就是人物的相性关系，相性关系好的角色初始会带一击必杀槽，但是像路飞和克洛克达尔这种死敌关系的，初始时就没有了。虽然这个设定做得比较简单，但是多多少少体现出了再现漫画的意思。

这款作品中的参战角色也算是比较多的了，算上隐藏人物一共是13名，隐藏人物中包括了海军和巴洛克工作组的主要成员，就连中途露脸的艾斯也可以在游戏中使用，可以说是非常厚道了。只可惜国内认识和拥有WSC的人十分有限，而且这个系列并没有出在GBA上的新作，也许今后会在NDS或PSP上以类似家用机的形式登场吧。

梦的延续 爱与泪水的交织

GBC上一共就出了两款作品，分别是《梦之路飞海贼团诞生》和《幻之伟大航路冒险记》，这个被称为“梦幻”组合的两部RPG作品，在发售后都受到了不错的好评。这两作的特点是比较耐玩，有一定自由度，中途插有一些原作动画中的剧情片段，特别是原作中一些组合的必杀技在游戏中也有收录。笔者曾向多个朋友提起并推荐过这两款作品，但是最后发现，玩不下去或者不想玩的原因都是因为画面问题，以现在的眼光看，这两部作品的画面质量确实成问题，而且有人不喜欢二头身的Q版造型，想想看这些在现在来讲确实算严重问题，如果这两款作品能复刻，相信不少玩家也都会欣然接受的。





新航路上的新冒险

GBC、WSC等掌机的时代渐渐过去了，GBA的出现给当时的掌机界带来了不小的影响，随后便形成了一枝独秀的势头。

海贼王 七岛的大秘宝



2002年，GBA上第一作《海贼王》诞生了。以往都说：动漫改编的游戏卖点完全是在动漫作品本身，素质一般都不好。然而《七岛的大秘宝》仿佛是在刻意反驳这句话似的，游戏的整体素质给人感觉很好。本作的类型是RPG，游戏的剧情是完全原创的，讲述的是几个人去阿拉巴斯坦途中被龙卷风刮到7个小岛上。随着游戏的进展，我方的6个人物也都会到齐。本作中最大的亮点在于动作解谜系统和战斗系统，也正是这两个系统，将原作中的一些特点表现的很好。



利用动作要素完成游戏中的解谜，这种设定虽然在很早就有了，但确实是一个不错的系统。游戏中可以用路飞伸长的手臂抓一些较远的东西；佐罗可以砍坏一些障碍物；娜米可以靠第六感判断一些地方是否有机关；乌索普可以用他的弹弓打一些机关；桑吉可以用腿踢开一些障碍物（但不会踢坏）；乔巴既可以和动物们对话，又可以利用自己的身体优势通过一些特定的地带，恶魔果实的角色不能下深水，而一般人就可以在深水中游泳。这些在原作中众角色发挥出的技能，在游戏中被体现得淋漓尽致，不但在地图上冒险时有，在战斗时这些特点也会体现出来，比如某位见美女走不动道的人，因为他的攻击范围是身边4格，如果他身边有女性角色的话，他将不会攻击，体现出了他的骑士道精神。

我们再顺着说一下战斗系统，本作的遇敌是“明雷”，所有敌人都是可见的，如果不想



战斗的话就要看你的逃跑技术了。进入战斗画面后，可以看到这个战场有点战棋的味道，最多可以3个人组成一队在5×5格的战场上战斗，和一些战略游戏差不多，也有移动、待机等指令。攻击对手时，根据人物不同，攻击的范围也不同，比如路飞可以攻击到2格的敌人，佐罗只能攻击近身一格的，而桑吉的攻击范围是身边4格。击中对手时可以再次按攻击键，掌握好节奏的话最多可以达到4连击。除此之外，各角色还有原作中的一些必杀技，在战场上也会有一些宝箱、炸弹或其他障碍物，后面的战斗中经常要考验你合理利用厂商道具的能力。这种战斗操作性较高，不过相对带来的缺点是时间长,比较累，但是确实是非常有意思的战斗系统。

本作可以说是GBA上《海贼王》RPG最优秀的一作，不过这一作的剧情确实比较一般。喜欢OP的GBA玩家一定要玩下这一作，笔者在这里强力推荐。

海贼王 海贼野球

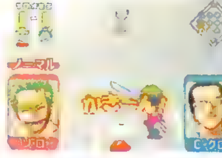


棒球在日本是非常热门的体育运动，而万万没有想到，把《海贼王》也改编为棒球游戏了，而且在剧场版《被诅咒的圣剑》播放结束后还有一个算专门为宣传这个游戏而做的特别短片《海贼王 野球王》。当时看起来确实觉得十分恶搞，章鱼的三连发投球，佐罗的三刀流击球，没想到最后这恶搞成为了一个游戏。

刚知道这游戏时，一直想着会不会像动画里那样，但最后玩到后，感觉和动画中的差别还是非常大的。在人物的收录上，这一作到空岛篇结束，之前鱼人一伙、阿拉巴斯坦篇的主要人物也都有收录。游戏的玩法接近于一般的棒球，这也是笔者不满意的地方，至于为什么，我们下面说。各人物都有自己的能力值，不过能力值在这里的体现确实不大。各人物击球的时候虽然在击球方式上各有差别，有的用拳、有的用刀，但是打出去的效果实际是差不多的。一般根据动画改编的体育作品，都会出现必杀技，这一点在《海贼野球》中也不例外，但是缺点还是那个，必杀技表现的还不够华丽，不够实用，而且只有击球的必杀技，投球的必杀技也只是少数人才有的。因为这些原因使这款作品稍显庸俗，如果能更好的利用《海贼王》原作中的素材，即便彻底脱离了现实的一些规则和限制，也会让FANS们感觉很热血的。

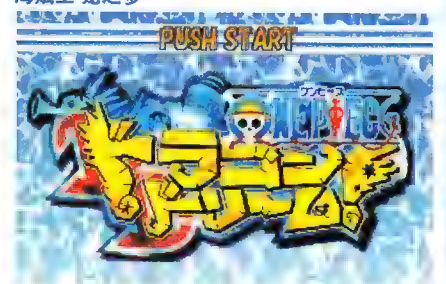


记得在这个游戏出了后，笔者曾和几位朋友聊天，想象了很多可以根据动画改编的必杀技，比如在《野球王》中就出现过的，罗宾靠恶魔果实的能力守外野，把一个本该是本垒打的球拦了下来，如果换是路飞的话也应该会用自己的能力进攻或防守。把这些必杀技或能力，用必杀槽的方式加以限制的话，在什么时候应该使用也将会是游戏中的一个关键，虽然很多东西已经脱离了正规棒球，但是却另有一番趣味。也许像在《野球王》短片中的那种才是这个游戏应该有的样子吧。



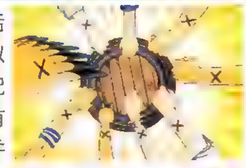
总而言之，这个游戏比起前面介绍的几部作品，在制作心意上稍显欠缺，不过就动漫改编作品来讲，做到这样也算不错了。

海贼王 龙之梦



在说这一作前先要提一下PS上的《海贼王 海之梦》，从标题就可以看出《龙之梦》和《海之梦》会有一定的联系。《海之梦》的剧情到阿拉巴斯坦篇，但是在游戏中的剧情并非是顺延发展的，因为剧情交代的路飞等人听了

谜之少年的笛声后失去了记忆，所以游戏中就以恢复记忆为主干，把所有的原作剧情拆散并打乱，形成了一个看似杂乱无章，但却稍有联系，让人感觉能玩得下去的剧情。《海之梦》的战斗方式是使用卡片，获得技能的方法是靠技觉醒系统，在海上收集记忆碎片，达到一定数量时就会获得。不过这款游戏发售后受到的评价也是好坏参半。





2005年《龙之梦》在GBA上推出了，正如标题所示，这个游戏上多多少少带了一些《海之梦》的影子，最有代表性的就是在《海之梦》中登场的原创角色——诺可，诺可是一个拥有像海马一样的笛子，而这个笛子也是有生命的，它也正是标题中所指的龙。TV版当时还特意增加了和诺可相关的简单剧情。

这一作的剧情到空岛篇结束，另外还有在水之都篇出现的人物——富兰基和青雉。游戏的系统和类型和以前大有改变，不过，本作仍然围绕失去记忆和寻找记忆展开，剧情上也是《海之梦》那种打乱后大杂烩的形式。技觉醒和寻找记忆的系统在这一作中做得更加有意思，采用了给出提示，然后在黑影中填入适当的人或物，就能想起提示中所说的回忆，或者回忆起自己的招式，这同时也是触发一些剧情的必要方法。让熟悉原作的玩家玩起来感觉非常亲切，也考验了对漫画的熟悉程度。



战斗系统也不再是卡片式的了，改为了ACT的。部分招式间有连锁关系，也就是使用招式1后或在招式1发动中就可以取消，使用招式2，提高了爽快感，不过打起来还是觉得有点过于简单了。

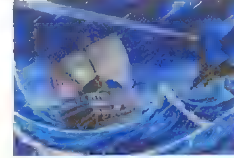
这一作的不足之处还是比较致命的，首先是敌人的AI不够高，即使是最后作为隐藏BOSS登场的鹰眼、青雉和富兰基也没有想象中的强。另外，虽然收录了空岛篇的部分剧情，但是就连艾尼路这样的BOSS级人物也只是出来露个脸而已，这一点令人非常不满。

少年JUMP 海贼王

终于有一个过关ACT的《海贼王》了，这一作在E3展上就有提到，不过这个游戏只出了美版。如果玩过WSC《伟大的战斗》，单从人物的造型上就可以看出端倪，这一作的人物用的是WSC版的造型。当然了，这两部作品同出自DIMPS之手（悟空大冒险也是他们做的）。



本作的剧情到进入伟大航路之前。游戏的素质比较好，不单是单纯的ACT，还有较为丰富的收集要素，和GBA上的《悟空大冒险》差不多。不过比较遗憾的是整个游戏过程中只能使用路飞一个人，其他人都作为援护登场，并且只在一部分道具收集上能起到作用，忽视了团队的力量啊。让人非常欣慰的是这一作的手感很好，在道具收集上也算有点难度，有的地方不动动脑子还真是不行。

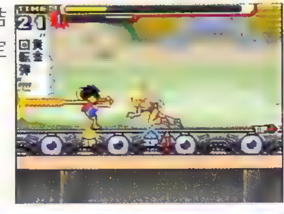


不过这部作品总会给人一种半成品的印象，大概都是那援护系统闹的吧。

JUMP明星大乱斗

虽然这款作品的主题并不是《海贼王》，但是由于收录的作品中有它，也算是能扯得上关系的掌机作品了。不知道玩过这款游戏的玩家有没有发现，收录作品中的参战人物数目表现了对作品的重视程度，同时也是人气很高的作品。而在《JUMP》中参战人数最多的是《龙珠》《海贼王》《火影》这3部大人气作品。《JUMP》中，草帽海贼的7名成员里5个参战角色，这阵容已经是相当华丽了。不过再怎么说《JUMP》也不是《海贼王》，NDS和PSP已经发售一年多了，很多新老动漫改编的作品层出不穷，《海贼王》却依然没有动静，不过我们能做的也只能是耐心等待了。

《海贼王》漫画目前的进度已经在和CP9开战了，动画的剧情也到了罗宾夺还作战，等到水之都篇完结后，相信一定会有大的动作。



文、责/翔武



口袋周边 口袋妖怪日用品周边(二)

这期我们要谈的是餐具。首先来看看这款塑料碗，深蓝的色调很适合男孩子使用，碗的外围有电极兔、皮卡丘和裂空神龙的图案并配以浅蓝色的条纹，PM的种类繁多却也错落有致，不会显得杂乱无章。由于这是采用了无毒的塑料制成的正规产品，因此完全不用担心塑料的材质会对健康带来危害。



有了碗自然还要有汤匙与之配套，在国外不像我们吃饭用筷子，一把合适的汤匙是用餐的必备工具，这套口袋妖怪限定版的不锈钢汤匙真是非常适合口袋迷使用。它不同于其他口袋妖怪周边产品是把PM的图片印在用具上，而是直接把汤匙的顶部制作成皮卡丘、波克比等口袋妖怪的形状，汤匙柄上还刻有Pocket Monster的字样，即使使用时间久了也不怕褪色或磨损呢。





接下来自然还需要装菜的盘子，这个漂亮的盘子实际上是纸质的，适合于一次性使用。盘面采用的场景是宠物小精灵TV里面的角色小智和他的皮卡丘、小火龙等大家所熟悉的精灵。Gotta catch me all！把口袋妖怪全部抓住，多么熟悉的台词……这样的盘子你舍得用掉吗？



当然，对小孩子来说，这种多格的盘子会更适合他们。它可以放置3种不同的菜，既适合营养搭配又不会造成浪费，配套的盖子可以在小孩子离开餐桌的时候用上，这样菜不至于很快凉掉，可爱的皮卡丘脸型又可以增加他们的食欲，真是一举多得。

现在看PG的感觉不仅仅是一本游戏杂志，像一位朋友，一份享受。（吴超平）
男，17岁，浙江省兰溪市



若是在学校寄宿的话，记得带上一个饭盒，将各种餐具通通放在里面，既方便又卫生。粉红色的盒身，黄色的手柄，半透明的盖子，搭配起来非常好看，更关键的是有口袋妖怪超世代的各种精灵们的作陪，即使不在家里也能感到十分的温馨和快乐。



多喝水对健康是有益的，这时候就要挑选合适的杯子。对口袋迷们来说，口袋妖怪的玻璃杯是再合适不过了。一套4个的透明玻璃杯，可以和家人一起使用。杯子外层绘有梦幻、小吸盘魔偶等娇小可爱的精灵，真是让人爱不释手。



如果是在冬天，使用保温瓶会更合适些。市面上不锈钢外壳的保温瓶种类不少，但喷上Pm图案烤漆的就不多见了。这款以绿宝石版三神兽——古拉顿、海皇牙、天空龙之间的战斗故事为主题的保温瓶，从外壳上看十分气派，带到学校一定能吸引不少眼球！

最后向大家介绍一套餐具的组合，以宝石版三主角和其他小型精灵为主题的这套餐具，包括一个饭碗、一个菜碟、一个放菜汤的盆子、一把汤匙、一把叉子、一副筷子以及一块桌布，全部印有不同种类的PM图案，真是样样俱全，一次购买解决全部需要！　　文/皮卡秋



名词解释

——努力值——

努力值就是精灵通过努力（战斗）得到的提升能力的数值。这是一个比较难理解的概念，它不像种族值那样是固定的，而是靠后天培育而改变的数值。努力值也是影响能力值的一个重要因素。努力值和种族值一样也分六项，分别是HP、物理攻击、物理防御、特殊攻击、特殊防御和速度。努力值的取值范围是0–510点。每项能力最多只能加满255点努力值，而且不能把510点努力值全部加在一个能力上。努力值得到的方法有两种：一是吃9800元的兴奋剂，每个兴奋剂增加相应能力的10点努力值，但是相应的能力只能用10个兴奋剂，也就是说吃兴奋剂最多只增加到需要能力100点努力值而已（要注意是增加到，例如该努力值原本存在98点，再吃一个药不是升到108，而是100）。无论如何只要努力值到达100，是不能再吃该增加努力值的药了，所以需要另一种方法得到努力值，即战斗。每战胜一个PM就可以得到相应的努力值。如打败小哥达可以得到1点速度的努力值，

游戏仅仅是游戏，just for fun！（沈斌斌）
男，20岁，苏州市苏苑街

打败鬼斯可以得到1点特殊攻击努力值，打败怪力可以得到3点物理攻击的努力值等等。

如何科学地增加努力值呢，简单的说想增强什么能力就去打得到相应能力的努力值的PM。根据公式可以得到PM在100级的时候，每4点努力值可以换1个能力值。（由公式中努力值/4求得的答案）。因此努力值的作用是很大的。在这里引申一下话题，关于公式中（努力值/4）这个数，因为单项能力最多只能加满255点努力值/4，用255来除以4得到63.75，有小数。为了不浪费任何一点努力值，实际上单项满值的努力值到252就可以了，252除以4刚好等于63。这样就不会浪费这3点努力值了。在战斗中如果携带"竞赛背心"，所打PM的努力值就翻一倍，如打一个应该得到1点努力值的PM，如果携带了竞赛背心，最后战斗结束得到的努力值会是原来的一倍，就是2点，如果PM中了PM病毒也有努力值加倍的效果，也就是说如果PM中了病毒且佩带竞赛背心，会得到原来努力值的4倍。

游戏秘籍——一些特性所影响的技能

口袋妖怪游戏引入特性这个概念后，对战中又增加了许多的变数，有些特性会对招式使用带来一定的影响，具体如下：

1、石头脑袋/いしあたま/Rock Head：攻击时不会受到招式的反作用力伤害。

以下技能会被该特性阻止反作用伤害：高压电击（ボルテッカー）、飞踢（とびげり）、地狱车（じごくぐるま）、飞膝踢（とびひざげり）、突进（とっしん）、舍身一击（すてみタックル）。

2、防音/ぼうおん/Soundproof：对手借助声音的招式对自身无效。

以下技能对具有该特性的PM无效：草笛(くさぶえ）、假哭（うそなき）、金属音（きんぞくおん）、鼾声（ひびき）、吵闹（さわぐ）、高音（ハイパーボイス）、歌唱（うたう）、超音波（ちょうおんぱ）、讨厌的声音（いやなおと）、叫声（なきごえ）、愈之铃（いやしのすず）、鼓掌（アンコール）、吼叫（ほえる）、灭亡之歌（ほろびのうた）。

3、吸盘/きゅうばん/Suction Cups：不会被对手强迫换人。

以下技能对具有该特性的PM无效：吼叫（ほえる）、吹飞（ふきとばし）。

4、鲨鱼皮/さめはだ/Rough Skin：令使用近身招式攻击的对手损失HP最大值的1/16。

该特性影响的招式种类非常多，具体有：火炎拳（ほのおのパンチ）、火炎踢（ブレイズキック）、潜水（ダイビング）、攀瀑（たきのぼり）、大钳槌（クラブハンマー）、贝壳夹（からてはさむ）、蔓藤鞭（つるのムチ）、针刺臂膀（ニードルアーム）、冷冻拳 （れいとうパンチ）、挖洞（あなをほる）、原始力量（げんしのちから）、滚动（ころがる）、吸血（きゅうけつ百万威力角突（メガホーン）、连续切（れんぞくぎり）、毒尾巴（ポイズンテール）、剧毒之牙（どくどくのキバ）、岩碎（いわくだき）、音速拳（マッハパンチ）、空手切（からてチョップ）、二段踢（にどげり）、回旋踢（まわしげり）、复仇（リベンジ）、当身投（あてみなげ）、三连踢（トリプルキック）、飞踢（とびげり突张（つっぱり）、瓦割（かわらわり）、地狱车（じごくぐるま）、飞膝踢（とびひざげり）、天升拳（スカイアッパー）、十字切（クロスチョップ）、爆裂拳（ばくれつパンチ）、蛮力（ばかぢから）、气合拳（きあいパンチ）、起死回生（きしかいせい）、过肩摔（けたぐり）、地球投（ちきゅうなげ）、啄（つつく）、翅膀拍击（つばさでうつ）、燕返（つばめがえし）、飞空（そらをとぶ）、钻孔啄（ドリルくちばし）、飞跃（とびはねる）、神鸟（ゴッドバード）、舌头舔（したでなめる）、暗影拳（シャド－パンチ）、龙之爪（ドラゴンクロー）、激鳞（げきりん）、打落（はたきおとす）、追击（おいうち）、盗窃（どろぼう）、齿突（かみつく）、偷袭（だましうち）、咬碎（かみくだく）、钢之爪（メタルクロウ）、钢之翼（はがねのつばさ）、钢之尾（アインテール）、慧星拳（コメットパンチ）、缠绕（からみつく）、愤怒（いかり）、高速旋转（こうそくスピン）、索要（ほしがる）、刀背打（みねうち）、拍打（はたく）、抓（ひっかく）、电光石火（でんこうせっか）、蒙住眼睛（ねこだまし）、居合斩（いあいぎり）、绝境反击（わるあがき）、夹（はさむ）、苏醒（きつけ）、角突（つのでつく）、践踏（ふみつけ）、切裂（きりさく）、秘密力量（ひみつのちから）、头突（ずつき）、飘飘拳（ピヨピヨパンチ）、

希望你们能加油做出更好的东西！（张军）
男，17岁，江苏省常州市花园新村40幢2单元102室，213016

崩击之爪（**ブレイククロ－**）、乱突（**みだれづき**）、往复拍打（**おうふくビンタ**）、百万吨级铁拳（**メガトンパンチ**）、打倒（**たたきつける**）、怪力（**かいりき**）、必杀门牙（**ひっさつまえば**）、镰鼬（**かまいたち**）、神速（**しんそく**）、压制（**のしかかり**）、暴走（**あばれる**）、突进（**とっしん**）、连续拳（**れんぞくパンチ**）、乱抓（**みだれひっかき**）、火箭头突（**ロケットずつき**）、尖刺加农炮（**とげキャノン**）、舍身一击（**すてみタックル**）、百万吨级强踢（**メガトンキック**）、挣扎（**じたばた**）、报恩（**おんかえし**）、撒气（**やつあたり**）、怒之门牙（**いかりのまえば**）、莽撞（**がむしゃら**）、尖角钻（**つのドリル**剪刀断头台（**ハサミギロチン**）、卷紧（**まきつく**）、勒住（**しめつける**）。

5、苞子/**ほうし**/Effect Spore：令使用近身招式攻击的对手有10%机会麻痹、中毒或睡眠。

该特性影响的技能有：静电（**せいでんき**）、毒刺（**どくのトゲ**）、火焰身体（**ほのおのからだ**）、诱人身体（**メロメロボディ**）。

口袋战术　联防的基本常识和技巧(下)

电灯鱼+大菊花组合：弱点不用多说了，电灯鱼的特殊抗性绝对无法替代，而弱点草和地面却被纯植物系的大菊花所弥补，虽然说大菊花使用率并不高，但是在这样的配合下似乎问题不大。不过由于地面+飞行的攻击组合比较多，可以考虑加入别的PM作为抵挡，也可以利用大菊花的反击和种子来反阴对手。

盔甲鸟+沼王组合：沼王和水怪属性一样，和盔甲互相弥补不用多说了，沼王的物耐稍微比大水怪低一点，特殊方面可以靠抗性来维持，毕竟蓄水特性也不能防止一些用冲浪打钢鸟的PM。两者都是物耐PM，所以特殊方面只有靠抗性来维持，而草+电的组合不在少数，如果觉得自己先读够可以的话那可以尝试玩心理战，如果不行的话，老实点交换上其他合适的PM出场吧。

盔甲鸟+土偶组合：这两者弱点不多，似乎比较怕水，晴天的火也不可小视，但有土偶的存在，用格系强攻钢鸟的恐怕也不多了，赫拉虽然有格斗+虫的本系，但是在盔甲鸟的威胁下，攻击基本无效，况且这两者都有技巧克制赫拉，如被先读可不好玩。多注意些水系PM的活动和磁铁的出没应该问题不大。

卡比兽+瓦斯组合：前者的威力不用多说，瓦斯的高物耐弥补了格斗的不足，鬼火降低物攻也是让对手棘手的地方，比起和暴鲤龙的组合，双弹瓦斯比较安全。不过不得不说的是，瓦斯的鬼火尽量先要试探对手有没有根性PM后再使用，否则得不偿失。

电龙+化石翼龙组合：组合难度比较大，两者都是高打击面高威力的PM，前者一般利用替身特攻，可以有效的打击对手，后者一般是在前者弱点——地震面前找出场机会的，虽然只是小小的属性弥补，但是介于两者都有高打击面而著称，利用得当，可以杀不少的PM。缺点就不用说了，很容易被单面盾防死，所以这样的组合只能勉强成立，但如果利用得当，的确相当恐怖。

螃蟹+血翼组合：属性方面自然是珠联璧合，两者种族也高达600，战术可攻可守，很容易使用，唯一注意的是要么全攻，要么全部守（螃蟹防守方面不是很好），一般情况两者联防专爱是个很不错的选择，螃蟹可以考虑专爱重创对手，血翼可专爱，也可龙舞强化清场。由于没有什么回复技，所以打快攻比较合适。

暴鲤龙+磁铁组合：两者的属性弥补算是非常完全的，特别是磁铁的优良抗性还是非常好用的，而且是一物攻一特攻的组合，使用时候要注意的是磁铁由于耐力不算优秀，地岩攻击组合可以通过暴鲤龙的威吓过关。

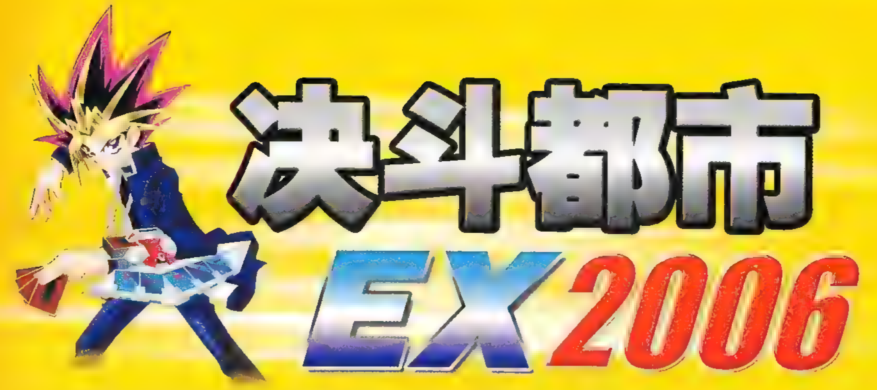
地狱犬+双灯鱼组合：两者特别属性弥补比较完善，物理方面都是怕地面，所以队伍里面防地面PM不可缺少。该组合和耿鬼钢龙性质差不多，唯一比较可惜的是地狱犬在该组合不能引火上场，而且如被草系刀叶打一下也比较痛，应注意这两者。

雷精灵+水精灵组合：属性比较单一，他们的联防通常可以采取接力的方式，所以物理方面可以由水精灵全挡下，特殊方面雷精灵没弱点，水精灵特防也不低。缺陷就是两者的特攻不高，遇到卡比时就比较麻烦了。接力出去虽然不稳定，但是也是一个很实际的办法。这个组合相当好用，如果能有效防止吹吼黑雾的话，这么几次一接基本就可以胜出了。

钢鸟+瓦斯组合：和钢鸟土偶组合类似，不过瓦斯的抵挡格斗效率更高一点。钢鸟物理抗性高但也常常被格斗强行杀掉，而瓦斯的好处就在于能够抵挡赫拉的角，当然用瓦斯要注意的还是鬼火别随意使用，免得被根性PM发作得不偿失。

文/PMGBA

回首过去，展望将来，PG给了我莫大的乐趣，希望PG越办越好，同时也希望NDS的前途越走越宽！（管钱成）
男，15岁，中国江苏省



《游戏王EX 2006》已经出了两个月了，相信不少玩家的卡收集的也差不多了，这次《EX2006》中收录卡片共2048张，达到了《游戏王》游戏作品系列中的最高峰。由于这次卡片收录的非常全面，很多现实中可以打出的战术在游戏中也可以实现了。从本期开始，我们将会介绍《EX2006》中的一些实用的卡组和基本战术。

本专题内介绍的全部卡组遵循游戏王OCG官方限制卡表2006年3月1日版。在EX2006中可以通过输入以下限制卡表密码添加后使用。具体卡表可参照游戏内的说明。

请注意大小写

v 2 A Q z 8 G f z ● L u p 3 K
E W Q ÷ r m Q = v W G x r M r
p B L e a P = r W Q @ z W Q =
E W Q U 7 u M v y n ? f 7 Y G
8 – B W g J ? D

强袭的暗黑军团

暗黑界系列可以说是恶魔族怪物中涌起的一股新生力量，其一出现就以其快速召唤的爆发能力引起了玩家们的关注。在展开顺利的时候，暗黑界卡组的胜利往往给人以酣畅淋漓之感。暗黑界的另一优势就是将原本约等于消耗掉的“手牌舍弃”行为直接转化为战力或者战力补充——但是真正属于COST的手牌丢弃行为是不能诱发暗黑界系列的效果的，如闪电旋涡——配以专门的辅助卡，暗黑界卡组的战斗力不容小视。而一个完整的暗黑界卡组其实就是一支作战的军团，操控起来会不会有指挥千军万马的统帅感呢？玩家们可以自己亲身体会一下。

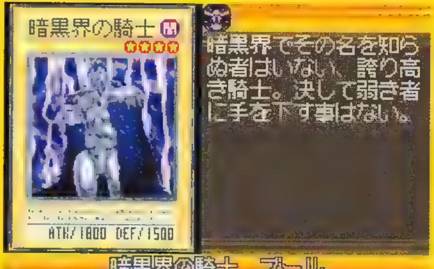
下面先介绍一下暗黑界军团的将士们：

暗黑界**の**狩人 **ブラウ**：和一般的暗黑界怪的特殊召唤不同，猎人的效果是抽卡。暗黑界军团卡如其名，猎人在这个军团里起到的就是后勤和辅助的作用。光是第一效果就足以赚回一些效果导致的手牌亏损（例如手牌抹杀，暗黑界之雷），如果是对手削手牌的话，第二效果则可令其偷鸡不成蚀把米。对于卡组构成而言，猎人与斥候，军势等卡的配合更为紧密。当局面尚不明朗对手的防御体系还比较完整而自己又可以选择使用哪个暗黑界卡效果的时候（例如发动暗黑界之雷，而手牌中有复数的暗黑界怪可以选择的时候），猎人是你可以考虑的对象。



暗黑界の狩人　ブラウ

暗黑界**の**骑士 **ズ–ル**：通常怪兽，1800的攻击力保证了战斗力。如骑士一般堂堂正正的作战，但是就一般的暗黑界卡组来说，其位置经常被狂王所占。不过如为了保证战斗力的话，少量加入也无不可。



暗黒界の騎士　ズール

暗黑界**の**狂王 **ブロン**：同样是1800的战斗力，其效果完全是配合暗黑界的，所以一般暗黑界的卡组都用他来代替骑士。暗黑界酣畅的连续攻击经常由他带动。例如手中有复数狂王的时候，由第一只狂王带动攻击，舍弃并特殊召唤手

中的狂王，再攻击，继续特召暗黑界……就如同一支军团对敌人发动连续的突击一样。更为出色的是，由于狂王的效果在伤害判定步骤内，所以以他的效果舍弃并特殊召唤的暗黑界怪可以躲过激流葬、落穴系、王宫弹压等常用陷阱的追杀。



暗黒界の狂王 ブロン

暗黑界の军神 シルバ、暗黑界の武神 ゴルド：并称金银双神的暗黑界主力怪兽，对于整个暗黑界军团而言，他们如同领袖一般的存在，攻击力居暗黑界之首——2300的攻击力虽然对于上级怪来说并不突出，但是考虑到暗黑界怪的特殊召唤能力，也足以令人满意了——其效果也都是出类拔萃。由于两者的其他能力都完全一样，只是当因对手效果被舍弃的情况下效果不同，所以下面就来重点比较一下这2张卡。



军神的效果是将卡放回卡组最下面，就一般情况而言，这个效果比让对方送2张手牌进墓地更狠——进墓地还意味着部分诱发效果以及重复利用的可能——可以说是非常强大的手牌破坏效果。而武神是破坏场上卡片，对于要发动总攻前的暗黑界军团来说是非常好的保障效果。就效果强度而言，两者基本持平。但是有一点必须考虑的是，事实上暗黑界系列的第二效果——即因敌军效果舍弃时诱发的效果——实战中发挥的几率并不多。排除碰到削手牌卡组的情况——碰到的话就偷笑吧——常用的手段也就是暗之取引以及变形壶/回归的死神+强制转移/死之魔术箱，前者是随机丢手牌，不一定可以丢到想丢的卡，而后者用到的更少。所以武神和军神理解为2张几乎可以说是同样的卡也不为过。暗黑界的卡组里如果各下满3张的话，卡手加重复的可能性很大，影响到卡组的稳定性。所以一般的以1：2到2：2的配置为佳。如果1：2配置的话，谁1谁2就要结合卡组和操作习惯等方面来确定了。一般的而言，军神偏控制力，适合长期战，配合猎人等效果稳定的赚取手牌优势，就好像一名军师沉着的控制着战局消耗着对手，等待那最后一击的时机；而武神偏爆发力，适合短期决战用，就如同一名勇猛的将军一样带头杀入敌阵，斩杀敌军大将攻破敌军工事，配合狂王尖兵等战力强袭对手阵地一举将其歼灭。同时也要结合对手的战术，对手如果温存其战力，准备持久战的，以军神消耗他；对手将战线一下子铺开作决战状的，此以武神突击他。当然实战中往往并不是如此随心所欲，权当纸上谈兵过过嘴瘾……

暗黑界の尖兵ベ-ジ：在暗黑界军团中属于一般兵士级别的卡，效果是标准的被舍弃特殊召唤。但是和两位领袖相比，不但没有强大的第二效果支持，而且1600的攻击力也略显战斗力不足。当然，一个军团总有士兵的，不可能人人都是将军，士兵有士兵的好处，至少不会卡手。尖兵主要适合用在狂王和斥候较多的卡组以及放入了生还的宝札的卡组，以发挥其特殊召唤的效果。同时，如果加入他以减少金银二神的数量，虽然会降低整体的战斗力，但是对提高卡组的稳定性可以起到一定的帮助。尖兵应该说是看卡组而选择使用的卡片。

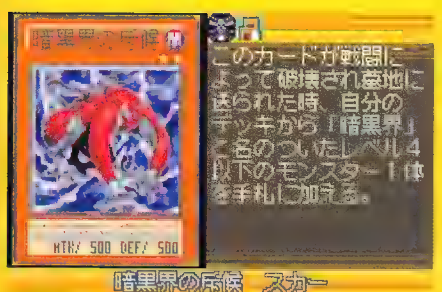


暗黒界の尖兵 ベージ

暗黑界の斥候 スカ-：斥候即侦察兵，这个效果难道是被炮灰后后续部队得到消息而匆匆赶来么……对于在暗黑界军团来说，斥候的位置相当的尴尬。一方面，暗黑界军在手牌舍弃发挥效果，那么早早将其加入手牌当然是一件好事；但是另一方面暴露的暗黑界军团的威力比起隐藏在黑暗中的军团相比威力必然有所下降。而且效果最为强劲的军神武神都无法以此加入手牌，再加上暗黑界卡组的卡位比较紧张，一般的卡组内很少见其踪迹。

常用计策：

暗黑界の雷：对于一般的卡组而言，用抹杀使徒以及**サンダ-・ブレイク**之类的也好过用它。但



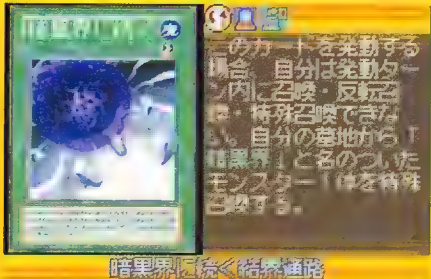
暗黒界の斥候 スカー

是暗黒界の雷果然是要暗黑界军团才能操控并发挥威力的卡片。丢手牌的效果正好配合暗黑界的众将士们，丢猎人也可以做到无消耗+换手牌，丢尖兵武神军神等则可直接召唤上场。但是暗黑界の雷也有其明显的不足，一是只限定破坏背面表示的卡片，对已经存在的危机没有解决办法；二是如果对手连锁其发动使得被指定卡变为正面表示的话，那连破坏效果带之后的手牌舍弃效果都全部不发，该卡在手里的暗黑界还是卡在手里。话虽如此，作为暗黑界军团来说，它也是主要的配合卡之一。



暗黒界の雷

暗黒界に続く结界通路：暗黑界专用墓地复活卡，因为是速攻魔法，无论从发动时机的自由性还是防御的难度上而言都相当不错。虽然限定了发动回合内不能召唤反召唤特殊召唤，但是完全可以通过在对方回合尤其是对方回合结束的时候发动来减轻甚至避开这一限制。如果该回合内本就不打算进行各类召唤的，也可大胆的发动。可以说其本身是一张优秀的苏生卡。但是其弱点



暗黒界に続く結界通路

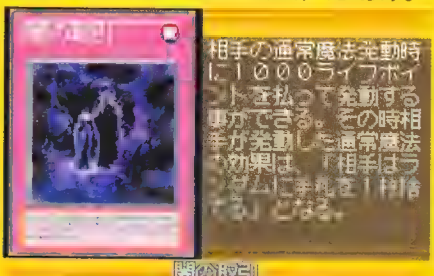
也很明显，就是其苏生的怪物中并不具备有强力逆转能力的怪物，因为召上场以后的大部分暗黑界怪物都和通常怪物没有多少区别，而暗黑界军团的攻击力也并不具备压倒性的优势。

暗黑よりの军势：暗黑界军团重要辅助卡，效果方面单纯的从数量上计算就是1换2的卡片（卡片消耗和实际利益比，例如强欲之壶是1换2，天使施舍是1换1，但可以换手牌），如果用以骗取对方破后场的效果（例如旋风），实际交换到的利益可能更大。另外突然将墓地的暗黑界卡回到手牌也有可能发动奇袭的效果（比如对手手牌抹杀或者开变形壶）。当然在自己准备手牌抹杀、天使施舍等卡前使用的话则更是发挥出强大威力。就仿佛是一支埋伏在黑暗中的奇兵，只等时机成熟就突然杀出给对手一个措手不及。



暗黒よりの軍勢

暗の取引：和暗黑界之雷一样，就一般卡组而言，用魔法干扰显然好过用它。但我们是暗黑界军团。同样是暗黑界的主要辅助卡之一，也是一般暗黑界卡组主动诱发暗黑界第二效果的主要方法之一。一般的卡组通常魔法的数量并不少，此卡本身就可以防住不少的效果，如果手牌恰好舍弃到暗黑界怪兽的话那么对对手的打击则有可能是成倍的——无论心理还是战况。但是如果卡组内暗黑界怪物不多的时候，此卡就很难发挥其真正的威力，因此对卡组的构成也有一定的要求。



闇の取引

—— 卡组举例 ——

怪兽卡：18张

暗黑界の军神 シルバ×2、暗黑界の武神 ゴ

ルド×2、暗黒界の狂王 ブロン×3、暗黒界の尖兵ベ-ジ、D.D.アサイラント、魔导战士 ブレイカ-、异次元の女战士、暗黒界の狩人 ブラウ×2、ならず者佣兵部队、クリッタ-、メタモルポット、ダンディライオン、圣なる魔术师

魔法卡：14张

サイクロン、暗黒界に续く结界通路、暗黒界の雷×3、光の护封剑、押收、强夺、手札抹杀、洗脑－ブレイン・コントロ-ル－、强制转移、早すぎた埋葬、大岚、天使の施し

陷阱卡：9张

リビングデッドの呼び声、暗黒よりの军势×2、暗の取引×2、激流葬、圣なるバリア－ミラ-フォ-ス-、奈落の落とし穴、炸裂装甲

除了上面已经分析过的暗黑界用卡以外，部分卡片是属于正攻类卡组都要放的卡片。洗脑－**ブレイン・コントロ-ル**－及强制转移是用于对付暗黑界所惧怕的高攻卡，当然强制转移还可以用于配合变形壶诱发暗黑界系第二效果，不过最好不要当成主要COMBO来使用——两张各放了一张的卡，手牌也需要有适合的卡片配合才能发挥出威力。而洗脑－**ブレイン・コントロ-ル**则可以从一定程度上解决军神和狂王卡手的问题。**ダンディライオン**从手牌舍弃一样诱发效果召唤指示物，可用于防守，祭品或者强转之用。

另外，由于暗黑界的特殊召唤属于墓地特召，所以可以生还宝札可以对应此效果抽卡，组合成功的话，可以迅速拉卡手牌差距。所以在暗黑界卡组中加入生还宝札也是常见的做法，此时，就可以适当的加入2张左右的尖兵配合，相对的由于暗黑界怪的增加，结界通路，暗之取引等卡的数量由于可配合卡增加也可增加。而冰帝**メビウス**用于破坏敌军后场，为攻击做铺垫，也是可以考虑放入的卡片。

暗黑界军团比较理想的状况有两种，一种是对方或者主动破坏你的手牌，或者是通过暗之取引及强制转移变形壶等效果，诱发出二神的第二效果，从而占据明显的优势；另一种是通过自己顺利的展开，比如在手牌有一定数量的暗黑界将士的情况下启动手抹或类似效果，替换手牌后还特殊召唤出怪物，如果有生还宝札在的话就更加优势明显了。但无论哪种情况，都要将优势确实的转化为胜利。该攻不攻或者不该攻盲进都是导致暗黑界被翻盘的重要原因。这点只能靠玩家自己去理解掌握了。

和暗黑界军团的优势一样，暗黑界军团的缺点也十分的明显。首先，暗黑界军团中最高攻击力仅为二神的2300。虽然攻击力不代表全部，但是如果被对手以攻击力强行压倒的话局面将会非常被动。武神虽然勇猛，无奈其效果被动——没有敌人去挑拨他一下他拿不出真本事——这点在组卡时也已充分考虑放入辅助卡弥补其不足，但是这个缺点始终存在。例如对手是强大的帝卡组的话，不仅有强力的效果支持，而且2400的一线战斗力正好可以强暗黑界军团整个压制住；其次，暗黑界以特殊召唤为主，如果遭遇王宫弹压的话，就几乎只有由狂王带起的突击才能展开攻势，而狂王本身的战力也并无优势；最后，暗黑界的怪物舍弃进入墓地方可特殊召唤，如果对手是次元类卡组而将墓地全封的话，暗黑界的这一效果将被彻底封杀，好在这一点在EX2006中尚不明显。而暗黑界最大的问题还在于一旦上场以后几乎都约等于是无效果怪，因此缺乏必要的弹性和应变力。如果对手防住了暗黑界的猛攻，甚至是干脆攻不进去或者被反过来压着被攻击，将会相当的被动且缺乏逆转力。另外，暗黑界军团不稳定的情况也是不争的事实，不仅是卡手的问题。当暗黑界之雷及暗之取引丢不到暗黑界怪的时候，则会大大增加手牌的损耗，直接影响作战。

总体而言，暗黑界军团是一支有战斗力，尤其具备很强突击能力的强力军团。但是这支军团内缺乏有决定性战力的英雄，无法一骑当千或是百万军中取上将首级。且其战术比较单一，突击，突击，再突击为其主要攻击手段，缺乏针对战局做出应变的能力。一旦敌军异常强大（如帝卡组，光暗均卡等），反过来压制暗黑界军团的话，则缺乏逆转战局的能力；而倘若敌军下定决心死守并以其他方法绕过军团主力直接消磨LP的话（各种自闭卡组），暗黑界军团一样缺乏强行突破的手段。顺利的时候，大军如疾风怒涛一般地席卷对手，打的敌人溃不成军固然很有快感，但被压得不能翻身或者找不到可攻击的地方的时候，则也会有有劲使不上的尴尬。这就是暗黑界的军团。能否驾驭这样的一支热血军团，也要看身为指挥官的你能否充分发挥其优势，扬长避短，最终取得战斗的胜利。顺便说明，暗黑界军团主力都可以在ELEMENTAL ENERGY中获得，该卡包出现条件为全部LV4 NPC3胜。诸军，御武运。

文/任天堂世界凯渊－卓洛

责编/翔武



精灵之家

说到本作的副标题——コロボックルステーション，自然精灵的戏份非常之高。无论是男生版或是女生版，101位精灵都会被送往异世界，而唯一可以拯救它们的便是我们的主人公（众精灵：你是我们的救世主！）。

（一）出现方法

躲藏于各个角落的精灵

名称	出现地点
ガッツ	游戏开始即出现
テンジン	从上方调查旅店二楼的橘箱
ダブリン	游戏1周后穿过忘忧谷大桥时
ホップス	调查酒吧左侧水井
テップ	调查旅店左上角煤炉
ジャン	调查豪宅区域喷水池
テンシュウ	走过通往谷外的大道
ベービー	女神救出后调查小精灵之家左上角水缸

精灵电台1～9CH

电台	名称	出现方法
1CH	めるくりうす	游戏开始即出现
2CH	うぇぬす	在杂货屋购物10天
3CH	てるす	救出20名精灵
4CH	まるす	出货300个农产品或动物产品
5CH	ゆぴてる	购买5张以上音乐CD
6CH	さとぅるぬす	参加指定镇节日（*1）3次
7CH	うらぬす	与指定居民（*2）之一好感度达到100
8CH	ねぷとぅぬす	游戏开始即出现
9CH	ぷると	指定物品（*3）出货10万个

*1：春1日年糕大会、春22日料理祭、夏7日赛鸡祭、夏20日赛牛祭、夏24日烟火大会、秋9日收获祭、秋21日赛羊祭、冬30日荞麦大会。

*2：タカクラ、パナマ、セバスチャン、レオナ、アスリー、ユリア、シュレン、サラート、ケリー、バドッグ、ガレッド、ムー、ルイ、ロミオ、ナスカ、ケサラ、バサラ、グリル、ゴルデイ、グスタ、カーイン、フレン、ベス、アッシュ、セレナ、ガスト、アンナ。

*3：かぶ、じゃがいも、きゅうり、いちご、きゅべつ、トマト、とうもろこし、たまねぎ、かぼちゃ、パイナップル、なす、にんじん、さつまいも、ほうれんそう、ピーマン、ムーンドロップ、ピンクキャット、マジックレッド、トイフラワー、もも、バナナ、オレンジ、りんご、ぶどう、しいたけ、ドクツルタケ、まつたけ、鸡の卵、アヒルの卵、牛乳、羊毛。

工作组精灵（★为队长）

动物组（动物产品·喂食）	
名称	出现方法
レッドリボン(★)	10头以上的牛、羊被饲养(不含怀孕中)
ミークル	10只以上的鸡、鸭、牛、羊被饲养
ウフー	20只以上的鸡、鸭、牛、羊被饲养
ベイツ	100次以上，使用触摸手套完成剪羊毛
チャマゴン	300次以上，使用触摸手套完成剪羊毛
オーレ	700次以上，使用触摸手套完成剪羊毛
スエツグ	100次以上，使用触摸手套完成挤牛奶
マジク	300次以上，使用触摸手套完成挤牛奶
バリキャン	700次以上，使用触摸手套完成挤牛奶
ウール	合计300只以上牛奶、羊毛、蛋出货
レーヌ	合计500只以上牛奶、羊毛、蛋出货
エッサー	合计1000只以上牛奶、羊毛、蛋出货

动物组（抚摩·刷毛）	
名称	出现方法
イエロウ(★)	15只动物（鸡、鸭、牛、羊）出生
ムウトン	使用触摸手套完成50回触摸游戏
ブフー	使用触摸手套完成100回触摸游戏
カナール	使用触摸手套完成300回触摸游戏
ニャンタロ	使用触摸手套完成500回触摸游戏
ベート	使用触摸手套完成50回刷毛游戏
アニマル	使用触摸手套完成100回刷毛游戏
ナディナディ	使用触摸手套完成300回刷毛游戏
ゾー	使用触摸手套完成500回刷毛游戏

小弟乃班中恐龙美眉的最爱，小编们还是识相点，随便给我来个NDS、PSP什么的，否则小心我放恐龙咬你哦！（金晓峰）男，18岁，上海市华山路

名称	出现方法
チッキン	不佩戴触摸手套与动物对话、抱起、刷毛50回
ジョ-ヌ	不佩戴触摸手套与动物对话、抱起、刷毛350回
ブラッシュ	不佩戴触摸手套与动物对话、抱起、刷毛900回

资材收集组

名称	出现方法
オランジュ(★)	冬2日完成村长的委托并接过黄金资材
ダム	100块小石头被破坏(含精灵完成数)
ス-トン	250块小石头被破坏(含精灵完成数)
ロッシュ	500块小石头被破坏(含精灵完成数)
ブランシュ	100根树枝被砍伐(含精灵完成数)
コエダ	250根树枝被砍伐(含精灵完成数)
ウッディ-	500根树枝被砍伐(含精灵完成数)
アルブルン	5块巨岩被破坏（含精灵完成数）
ロッキ-	15块巨岩被破坏（含精灵完成数）
ピエ-ル	15株树桩被砍伐（含精灵完成数）
バリエ	使用秘银以上斧头
フェン	解除诅咒锤子

作物收获组

名称	出现方法
グリ-ニ-（★）	使用秘银以上等级的镰刀
ベジタ-ル	向筐中投入出货物
カマ-	包心菜（*4）首次出货
ムワソン	菠萝（*4）首次出货
ヴエ-ル	青椒（*4）首次出货
カモナス	利用马背出货箱出货
フラウ	农作物出货数达到1000
レギュ-ム	农作物出货数达到5000
キッタ-	农作物出货数达到10000
カッタ-	农作物出货数达到30000
トッタ-	农作物出货数达到50000
マシュ-ム	解除诅咒镰刀

*4：开启精灵赌场后才能得到种子。

垂钓组

名称	出现条件
ブル-ト(★)	在温泉1（*5）钓鱼
リビエラ	在取水池钓鱼
ボウト	在养鱼池钓鱼
リ-ル	在温泉2（*5）钓鱼
ペ-シュ	钓鱼50条（含精灵完成数）
フライ	钓鱼500条（含精灵完成数）
ロッド	钓鱼1000条（含精灵完成数）
ギ-ジエ	钓鱼5000条（含精灵完成数）
ブワソン	钓鱼10000条（含精灵完成数）
トウリエ	钓鱼50000条（含精灵完成数）
フイッシャ-	使用秘银以上等级钓竿
サンペイ	解除诅咒钓竿

*5：温泉1为建筑用地附近出现的温泉，即与**フレン**一同发现的温泉（或孩子出生后自动出现）。温泉2为温泉1开启后，进出100次后由镇长带领小精灵在女神泉附近增筑而得的温泉。

回复组

名称	出现条件
バイオ-レ(★)	使用温泉1（*5）200次（每次1小时以上）
ノホノホ	紫精灵回复魔法100次
ホイ二	紫精灵回复魔法500次
ジュビリ-	紫精灵回复魔法750次
サンテ	紫精灵回复魔法1000次
アニメ	食用九色草以及エリ草30个
パウア	食用九色草以及エリ草80个
コトダマ	食用九色草以及エリ草150个
スピリ-	在酒吧饮用饮料1杯
ソウル	在酒吧饮用饮料50杯
ケアリ-	使用温泉2（*5）200次（每次1小时以上）
サ-ン	使用温泉2（*5）500次（每次1小时以上）

灌溉组

名称	出现方法
ミジ-ロ（★）	灌溉秘密田地（*6）
カラフ	调查取水池
ミスティ	取水10次
チョロリ	灌溉1000格农田（含精灵完成数）
ウォルタ-	灌溉5000格农田（含精灵完成数）
レイン	灌溉10000格农田(含精灵完成数）
ジョロ	灌溉30000格农田(含精灵完成数）
ポット	灌溉50000格农田(含精灵完成数）
エヴィラン	灌溉秘密田地（*6）
オウ	灌溉秘密田地（*6）
マキマキ	使用秘银以上等级的水壶
マジ	解除诅咒水壶

*6：主角牧场、女神泉区、发掘场区、民居区域、自由人区以及空地区域六处中的任意三处,每一处仅有一格为秘密田地所在地，用锄头开垦并浇水后出现。队长**ミジ-ロ**需要秘银以上水壶浇灌方可出现。

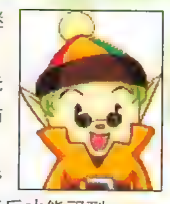
初期建议：游戏第一天调查忘忧谷各处即可找到5位精灵：**テンジン**（旅店）、**ホップス**(水井）、**テップ**（煤炉）、**ジャン**（喷水池）、**テンシュウ**（出谷口）。接着抱着猫前往疯狂科学家的家，持有猫并与他对话51次（初始50点好感度，持猫对话每次+1点好感度）便可使其好感度达到101点，既完成了7CH的触发条件也可顺利进入科学家地下室见到人鱼（一箭双雕）。工作组的精灵可得到2位：灌溉组的**カラフ**与**ミス**

テイ，加上游戏初始即出现的**ガッツ**、1CH以及8CH的DJ，便可救出的精灵10位（7CH第二天打开）。

其后需要注意的问题是：

1、千万不要忘记除了定休日，每天在杂货屋至少要购买一件物品直至2CH开启。

2、增筑屋建议先增筑养鸡小屋并孵化小鸡15只（小鸡长大后可卖掉继续孵化小鸡）。



3、增筑房屋前一定要先将该土地锄过并浇水，以防秘密田地被房屋压住。

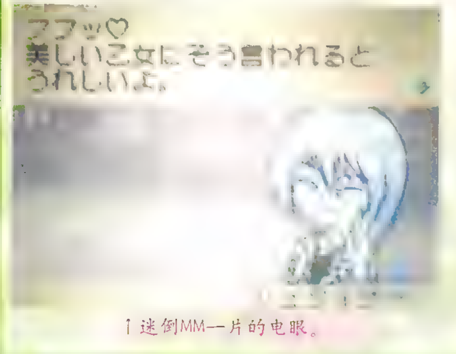
4、音乐CD需要等**テンジン**被救出，精灵商店重新开张后才能买到。

爱情攻略之牧场MM版



姓名：**シュタイナ–**
生日：夏10日
职业：怪盗
最喜好物：至高**のカレ**–(+800)，各色**カレ**–（+500），化妆品或首饰（+300）
出没地点：深夜10点从谷外小道进入忘忧谷，仅晴天出现。月到土曜日前往女神泉，日曜日在镇各地图溜达。

シュタイナ–是本作新加入的角色，弥补了忘忧谷无帅哥的空白（忘忧谷众大叔火冒三丈中）。帅哥自然有帅哥的长处：迷倒MM一片的定身魔法，即使是**ベス**大婶也乖乖受缚，不过本招对忘忧谷男同胞无效大概是怪盗先生的失算之处。追求**シュタイナ**–最棘手的部分莫过于他的出现时间，初期玩家因为体力限制都喜欢雨天，但**シュタイナ**–先生却偏偏只有晴天才会出现，而且都是半夜出现，比较方便的方法是晚上10点守候在出镇口，或是半夜后去女神泉找他。“啊，MM晚上睡太迟会影响皮肤。”**シュタイナ**–总喜欢这么说，可不想想害MM晚睡的罪魁正是他自己。怪盗在爱情事件发生后会失踪一天，也就是说即使第二天是晴天，他也不会拜访忘忧谷（难道是去销赃了？）。



↑迷倒MM一片的电眼。

初会事件：豪宅前的相会

爱情度0～

时间：PM22：00–23：59

地点：从民居走进豪宅区域

天气：晴天

选项：无

事件概要：怪盗**シュタイナ**–向全镇最有钱的**レオナ**一家发出了怪盗预告函，因此遭到伏击。正准备逃出的怪盗却正好被主角撞见，四下无人便诈称自己是少女的偶像，人见人爱的星星王子，真是大言不惭。就在此时**レオナ**只身一人追了出来，一举揭发了他的真面目，**シュタイナ**–并不惊惶，反而趁机对自己宣传了一把，并施展了自己的得意伎俩：“如此美丽的小姐，还是笑容更加的美丽……”**レオナ**果然是纯情，居然脸红起来，不用说，怪盗顺便脱身，还为忘忧谷留下一痴情种子……

若主角未婚，**シュタイナ**–爱情度+3000；已婚，**シュタイナ**–好感度+30且后期无其他爱情事件发生。

紫心事件：酒吧预告状

爱情度10000～

上篇

时间：6：00–11：00

日期：月曜日

地点：酒吧

天气：雨

选项：[手传う]——ム–与**ガレッド**好感度+20
[手传いたくない]——ム–与**ガレッド**好感度–10

一大早前往酒吧，只见**ガレッド**与**ム**–正在商量什么。原来是酒吧里收到了怪盗的预告函：“晚上10点到12点之间将来拜访。”多一个助手多一份力量多一点安心，二人请女主角帮忙。无论选什么均进入下一情节，只影响两人的好感度。

无论是任饭还是索饭，大家都是掌机迷，从本质上看大家都一家人，应该团结！（王翔）男，16岁，重庆市渝北区

下篇

时间：22：00－24：00

其他：同上

选项：[运命かな？]——シュタイナ－爱情度+2000

[つかまえにきたの]——シュタイナ－爱情度－1000

[なぜ怪盗をするの？]——シュタイナ－爱情度+1000

[何も闻かない]——シュタイナ－爱情度－1000

[ただのゆかい犯？]——シュタイナ－爱情度+1000

[何も闻かない]——シュタイナ－爱情度－1000

晚上三人在酒吧柜台前等候怪盗的到来，突然传来一阵咖喱的香味，酒吧的二人忍不住去查看，只留下主角独自等待。此时怪盗走了进来："这是命运的相会吗？"（选项1）无论选择什么，怪盗为了能够得手都会将主角定住："你乖乖的别动，我并不想伤害你。"此刻主角一定郁闷极了。接下来的两组选项是主角在被困住时对怪盗"善意"的询问，虽然他并不会多说什么话，但对于主角的关心还是略有感动。不一会，门外传来议论的声音，前去查看的二位快要回来了。于是，怪盗匆匆而别，此时，主角也恢复了行动。ム－对把主角一个人留在这里感到十分抱歉，不过什么也比不上人身平安更为安心，告别二人，女主角回家，一夜过去。

蓝心事件：目标是发掘品？

爱情度20000～

上篇

时间：8：00－12：00

日期：木曜日

地点：从农场走入矿场区域

天气：晴

选项：[もちろん协力する]——フレン与カ－イン好感度+20

[协力しない]——フレン与カ－イン好感度－10

上一次那命运的相会之后，不久，矿场二人组也收到了怪盗的预告函："今晚12点，目标是所发现的最珍贵的物品。"正在教授二人商量之际，主角来到发掘现场，不用说，和他们一起"迎接"怪盗先生吧。

下篇

时间：23：10－24：00

地点：帐篷内

要求：フレン与カ－イン均在帐篷内

选项：[いいよ]→进入下一选项

[だめ]——シュタイナ－爱情度－3000

[食べてもらう人への气持ち]——シュタイナ－爱情度+3000

[わかんない]——シュタイナ－爱情度+1000

由于フレン去了忘忧谷大桥，很晚才回到帐篷，所以11点多事件才拉开帷幕。三人在帐篷里等了很久，可总也见不到怪盗的身影。"难道他忘了预告函的事？"フレン有点怀疑。"不好！！"教授突然醒悟过来，"他的目标不是这里的东西,恐怕是发掘现场里的……！フレン，快走！"于是二人让主角留守帐篷便离去了，唉，又留下主角一人。

"美丽的小姐，我们又见面了。"怪盗果然现形，"我的目标其实并不是那些土气的东西，我知道你一定回来，我是为了见你才发了那封预告函。"感动，来一次浪漫的深夜约会吧。两人来到海边，讨论起了咖喱饭的口味，原来怪盗先生对咖喱情有独钟，收集了各种珍贵的材料，只为做出他的最爱：至高的咖喱。毕竟是深夜，海风很冷，约会结束后主角回到帐篷。教授二人显得很开心，什么都没有丢失（其实丢了，主角的心被怪盗虏去了），万事大吉，各自回家休息吧。

绿心事件：农场大作战

爱情度30000～

上篇

时间：6：00－10：00

日期：金曜日

地点：从民居区域走向农场区域

天气：晴

要求：冬天以外的三季

选项：[りょ－かい！]——ベス、セレナ、アッシュ好感度+20

[だめだめ]——ベス、セレナ、アッシュ好感度－10

怪盗再次出手了，本以为怪盗只会对珍藏的佳酿，珍贵的宝藏或是少女心感兴趣，没想到这次的目标居然是农场里的作物。不过即使是作物也是农场众人的心血，我们也要保护！作战定在预告的晚上10点以后……

更多爱情事件下期继续介绍！

大家等到50岁以后拿出GBA或SP出来回忆一下，哪种感觉一定很棒。（王俊彬）
男，17岁，广东省潮州市湘桥区太平路七丛松巷4号，521000，QQ：543392407

GBA | STING | 2006.03.23
SRPG | 1人用/5040日元
王女联盟 | 256M

文责/翔武

详细攻略

宗教都市群 隆巴尔迪亚

胜利条件： 击退ジルヴァ

击退ジルヴァ后：ゴードン移动到指定地点。

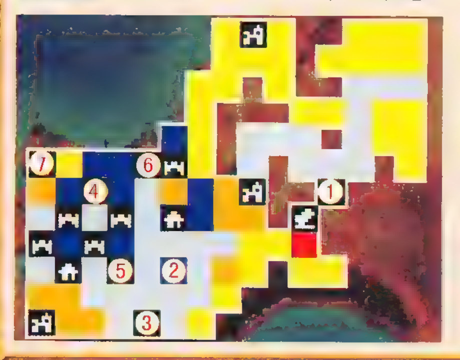
移动到教会后：击退マルディム大司教

失败条件： ユグドラ、ミラノ或キリエ、ゴードン战死

卡片全部用光

可选卡片： 14枚

我方配置： ユグドラ、ミラノ、キリエ、任选两人、ゴードン（NPC）



敌方配置：

アサシンLV13（ジルヴァ） 士气6200 装备：ジャックハンド

アサシンLV12（影の者）×2

バンディットLV11（帝国兵）×3

敌方增援（击退ジルヴァ一回合后）

ネクロマンサ–LV13（マルディム） 士气6600 装备：ジュエルロッド

グリフライダ–LV14（エミリオ） 士气6440 装备：之前偷过的话，本关不携带任何装备。

グリフライダ–LV12（绯天骑兵）×2 如果在第二个出现前击倒エミリオ，第二个绯天骑兵则不会出现。

敌方增援（移动到教会后）

ヴァルキリ–LV11（メリアント）×2

アサシンLV11（メリアント）×2

スケルトンLV11（メリアント）×3

隐藏道具：

1、幸运のタリスマン：カゴの中の白い蝶交换获得。

2、きらきら金货：用ニ–チェ获得。

3、メルヘン伪翼：ユミナの日记交换获得。
4、ラカンの秘药：名声18以上，どくまむし和巨兽ロコンの骨交换获得。
5、マジカルソ－ド：名声18以上，朽ち果てた剑和マナスト－ン交换获得。
6、七星宝剑：名声23以上获得。
7、黄昏のヴエ－ル或ダ－クセイバ－：黄昏のヴエ－ル，名声15以上时，时间限定黄昏，只能用女性获得。ダ－クセイバ－，名声14以下时，时间限定夜晚，用ダ－クマタ－交换获得。

注：如果BF25时拿了骷髅石，本关中除了きらきら金货外，其他的道具，都无法获得。黄昏のヴエ－ル和ダ－クセイバ－只能二选一，不能同时获得。

获得卡片： メイクド－ル（没获得时）

要点： 骷髅石（ドクロ石）是本关获得道具的一个阻碍，如果拿过的话，在战斗开始时作为恢复士气的道具用掉吧。

跑龙套的神殿骑士是HIGH状态，不会有危险，不需要管他的死活。解放都市后胜利条件变为哥顿移动到最上方的教会，但是通往教会的路有一段是沙漠，所以前两个回合用キリエ迅速飞上去，用强力卡片在两回合内击倒エミリオ这样后面的骑士慢慢移动就可以了，不会导致教会被压制。

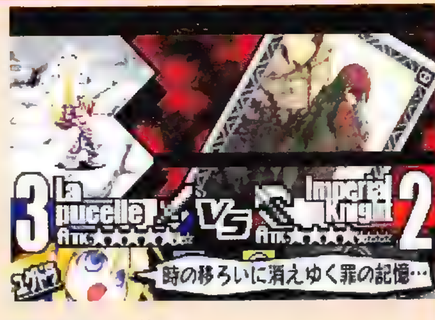
本关中需要名声的道具很多，在调整方面就由玩家自己来定吧，这里不多说了。

BF32 圣梅利亚达教会领



胜利条件： 击退ユベロン卿
焰帝出现后：死守教会、ユグドラ到达圣地
ユグドラ到达圣地后：击退焰帝

失败条件： ユグドラ、ミラノ或キリエ、ゴ－ドン战死
卡片全部用光



可选卡片： 14枚

我方配置： ユグドラ、ミラノ、キリエ、任选两人、ゴ－ドン（NPC）

敌方配置：

ネクロマンサ－LV13（ユベロン）士气6200 装备：圣书
ネクロマンサ－LV12（司教）×2 装备：メダリオン
アサシンLV14（アマレウス）士气6380 装备：风ヲ切裂ク苍ノ爪
ナイトLV12（メリアント）
スケルトンLV11（メリアント）×5
ネクロマンサ－LV13（マルディム）士气6600 装备：炼金のモノクル
ヴアルキリ－L11（メリアント）×2
グリフライダ－LV12（メリアント）×2

敌方增援（焰帝出现后）

ドラグ－ンLV16（ガルカ－サ）士气8000 装备：バ－ニングサン
インペリアルナイトLV14（皇骑兵）×3
ヴアルキリ－LV15（アイギナ）士气7460 装备：禁忌のロザリオ

隐藏道具：

1、カリンカの赤い实
2、バナナンの实
3、未知的炼金物：用星屑の砂时计和ロストマテリアル交换获得。

获得卡片： メデュ－サアイ

要点： 最初限定的时间是白天，所有骷髅都处于熟睡中，随意欺负，可以靠他们调节名声，以便获得隐藏道具。本关中敌人重要的装备共有3个，如果想全获得，就必须要靠我方高LUK的角色击败敌人掉落，ユベロン的LUK是5星，可以把偷盗机会留给他。

焰帝出现后，把挡在桥上的哥顿移开，最好派我方可以打过焰帝的人上去迎战。焰帝和ア

アイギナ每回合士气全恢复，而且在公主到达圣地前是无法被击倒的，主要把周围的皇骑兵解决就可以了。

公主到达圣地后，アイギナ和焰帝的HIGH状态全部解除，异常状态无效的能力也没有了，并且都可以击倒。



第六章 圣剑

和尤贝隆战斗后，突然袭来的焰帝向王国军发动了猛烈的进攻，经过米拉诺等人的奋战，成功地守住了圣梅利亚达教会。教皇和公主趁前方激战的时候，成功地进入了圣地。圣地是只允许教皇和王家的人进入的禁地。

圣地贝尔海姆



战前剧情

在教皇准备戴冠仪式时，罗莎莉（或罗斯威尔）的灵魂出现了，并且一直在喊着アンク，没办法，只能将他/她再一次击倒了。

胜利条件： 击倒ロザリィ

失败条件： ユグドラ战死

卡片全部用光

可选卡片： 12枚

我方配置： ユグドラ

敌方配置：

ウイッチLV14（ロザリィ）士气6900 装备：白蔷薇のクレスト

ゴーレムLV12（ゴーレ8号）

ゴーレムLV12（レーム9号）

隐藏道具：



1、オリハルコン

2、禁断の果实

要点： 本关一上来公主带着专用的装备登场，并且是HIGH的状态，毫无危险可言。罗莎莉身上的装备需要掉落后回收战利品获得，如果想要的话，公主的LUK要高于3星。另外，尽量在10回合以内通过本关，这样可以获得MVP能力+2。

战后剧情：

在禁断的圣域出现的死者灵魂是被瓦连希尔斯的怨恨所唤起的，公主用圣剑成功地净化了灵魂。

在教皇的引导下，公主向圣地的最里面——那哈托的祭坛方向走着，随后将举行凡塔基尼亚王位正式继承和戴冠仪式。

那哈托的祭坛

战前剧情：

在教皇为尤格朵拉进行戴冠仪式后，艾基娜突然出现，并且一箭射死了教皇，说自己是有资格进入圣地的，宣称王冠和圣剑绝对不会交给尤格朵拉。

胜利条件： 击退アイギナ

失败条件： ユグドラ战死

卡片全部用光



可选卡片：12枚

我方配置：ユグドラ

敌方配置：

ヴァルキリ–LV16（アイギナ） 士气7780 装备：リウエンジヤ–

卡片获得：ジハ–ド

要点：基本都是剧情，没有什么要点，主要是看看新的必杀技。公主的LUK比アイギナ的高，在战斗后，她的装备会自动掉落。

本关过后，公主会拥有无视卡片ACE限制的能力。



第七章 龙长眠的大地尽头

圣地的戴冠仪式后，第32代凡塔基尼亚王登基。尤格朵拉牢记教皇死前所说的话，为了阻止焰帝复活象征着灾难的魔龙，向帝都富莱亚威尔克进军。

卡诺萨街道是划分王国领土和帝国领土的国境，军神巴尔多斯守卫在这里。伊修那特要塞则是一座以难攻不落而著称的巨大要塞，进入帝国领土的要地。

王国军的行动早已被巴尔多斯察觉，分派了宫廷魔术师尤蒂架设炮台，自己亲率守卫骑士在要塞正门前布下如同铁壁一般的阵势，等待着王国军的到来。



卡诺萨街道

胜利条件：击倒军神バルドウス,突破要塞正门。
我方交战战败后：撤退到指定位置

失败条件：ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光

可选卡片：16枚

我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选四人

敌方配置：

ガ–ディアンナイトLV17（バルドウス） 士气8180 装备：マルスの大盾



ガ–ディアンナイトLV15（钢铁骑兵）×5 装备：メダリオン

ウイッチLV15（ユ–デイ） 士气7140 装备：フオ–ミュラ–

敌方增援（胜利条件变更后）

ハンタ–LV13（伏兵）×2

バンデイットLV13（伏兵）×2

ウンデイ–ネLV13（伏兵）×2

隐藏道具：

1、泥つきの不发弹

2、エクスカリバ–&エレメントロッド：时间限定夜晚以外；在拥有オリハルコン的情况下，用使剑的人访问，可获得エクスカリバ–。拥有エレメント和世界树の枯れ枝的情况下，用使杖的人访问，可获得エレメントロッド。

注：武器店的开门时间是随机的。

要点：敌方最初配置的所有骑士都是无敌的，我方和他们交战大概10次左右，战败时会改变胜利条件。和对方交战时要注意尽量减少士气伤害，不要让敌人每次把你的士气降低的太多。其中像ジハ–ド的效果，可以使战斗胜利。在撤退的路上不必担心敌方的骑士，他们不会主动进攻的。

变更胜利条件时，卡片不能重新使用，所以开始一定要省着用，不然很可能出现部分角色没到指定位置时卡片就都用光了。

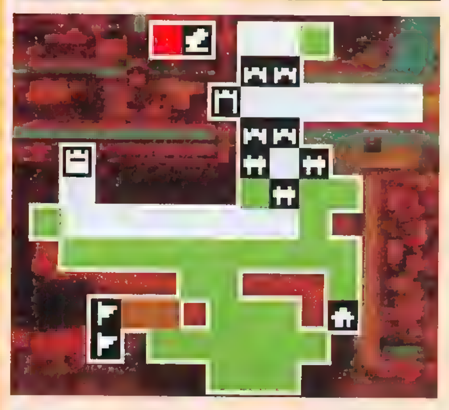
再谈一下关于本关的三个隐藏道具的获得，泥つきの不发弹的位置比较特殊，可以用骑士去取，但是这样只能保证进去的移动力，想再出来是不可能的，随后就要遭到围攻了。如果队伍中有罗斯威尔，可以在夜间去获得，同时还能保证安全的出来，如果是罗莎丽的话，就需要装备瞬移鞋了，没有的话只能用骑士了。

エクスカリバ–&エレメントロッド的获得更有难度，在撤退的同时，不但要保证足够的移动力移动到指定位置，还要和这个出现时机不定的武器店玩捉迷藏。如果队伍中有罗斯威尔，可以把他移动到武器店旁，他在夜晚是可以从武器店那格移动到指定位置的。使用剑的角色就只能中规中矩的移动了。武器店一旦开门，就要在当前回合内把这两个武器都拿到，不然的话，下次开门也许就是你卡片全用光的时候了。

战后剧情：

利用强攻的办法无法冲破敌人的防御，王国军众人开始考虑其他办法。罗斯威尔献策，采取兵分两路的方法来进攻。

BF36 要塞南门前 迂回山道



胜利条件： **ミラノ**和**エレナ**移动到指定地点，其他人移动到要塞前的指定地点

失败条件： **ユグドラ、ミラノ、エレナ**战死
卡片全部用光

可选卡片： 10枚

我方配置： **ユグドラ、ミラノ、エレナ**任选三人

敌方配置：

ガ–ディアンナイトLV17（**バルドウス**）士气8180 装备：**マルスの**大盾

ガ–ディアンナイトLV15（钢铁骑兵）×5 装备：**メダリオン**

ウイッチLV15（**ユ–ディ**）士气7140 装备：**フォ–ミユラ–**

ナイトLV15（守备队长）

ヴァルキリ–LV14（卫兵）×5

要点： 本关中的骑士仍然是无敌的，并且在其他人移动到指定位置后会炸掉架桥，会和我方部队有接触，所以在移动到指定位置前一定要角色的位置调整好，以便在炸掉架桥后面对敌方的攻击,把伤害降到最低。下面的部队只能在夜间行动，在时间上会非常拖沓。

公主的专用新卡片可以击败敌人，但是她战斗的话会牵连其他人，所以还是尽量不要攻击吧。骷髅或石傀儡可以起到挡箭牌的作用，但是不光骷髅和石傀儡很难撑下一回合，巫师或女巫为了召唤它们去战斗也是非常危险的。

不过，可以考虑舍小我保大我的方式，建议派出我方的骑士，利用特性移动到上方不受炮击的位置。这样的话，原本4个人站的地方，现在站3个人，可以避免那3人不受敌人部队的攻击，只有两人承受炮击，骑士挂掉了可以在下一关开始时再给他恢复士气。这样对名声的影响也不是很大。

战后剧情：

王国军为了攻克要塞，采用了水攻的策略。公主等人率领的部队在正门前吸引敌方注意力，由米拉诺和艾莉娜组成的别动队通过要塞附近的山道，准备向水门发动突袭。由熟悉周边地形的艾莉娜带路在山路中前行。

BF37 迂回山道 水门

胜利条件： 我方角色移动到水门
遭遇敌方部队后：击退**ジルヴァ**
敌卫兵出现后：5回合内压制水门

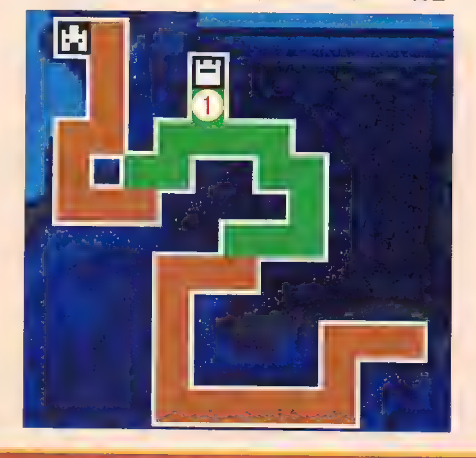
失败条件： **ミラノ、エレナ**战死
卡片全部用光

可选卡片： 9枚

我方配置： **ミラノ、エレナ**

我方增援（击退ジルヴァ后出现）

グリフライダ–LV15（**キリエ**）士气7680 装备：



ブラッディローズ

敌方配置:

アサシンLV15(**ジルヴァ**) 士气8480 装备: **カルネ-ジクロ-**

アサシンLV13(影の者)×3

敌方增援

ナイトLV14(水门兵) 士气5160 装备: **メダリオン**

ウンディ-ネLV13(卫兵)×2

隐藏道具:

1、山葡萄

要点: 在第3次移动后,会遇到**ジルヴァ**的部队,胜利条件变为追击。**ジルヴァ**的LUK是5星,想获得装备的话在这之前不要把偷盗卡片用掉。

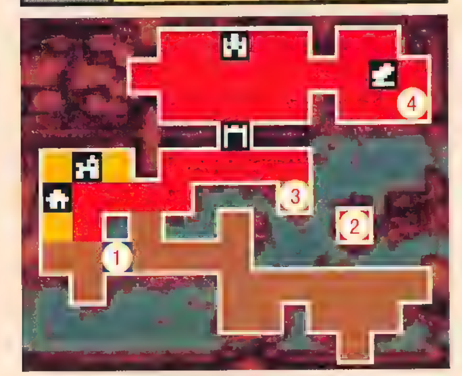
由于回合数的计算方法不是敌我行动算一回合,所以压制水门的时间还是比较紧迫的。应当选择一些高移动力的卡片,由米拉诺负责攻击,基利艾负责移动和压制,这样就简单多了。

战后剧情:

在基利艾的支援下,水门作战得以成功。大水把伊修那特要塞的南侧城墙完全冲垮,王国军得以进入。

由于大水的突然袭来,军神巴尔多斯铜墙铁壁般的阵型也被冲垮。尤蒂的魔导部队撤离了高台,在城内架设炮台以备王国军的突袭。

BF38 伊修那特要塞内



胜利条件: 我方全员互相邻近
我方会合后: 敌全灭

失败条件: **ユグドラ、ミラノ、キリエ**战死
卡片全部用光

可选卡片: 17枚

我方配置: **ユグドラ、ミラノ、エレナ、キリエ**、任选三人



敌方配置:

ガ-ディアンナイトLV17(**バルドウス**) 士气8180 装备: **グランドクロス**

ヴァルキリ-LV13(帝国兵)×3

敌方增援(我方汇合后)

グリフライダ-LV16(**エミリオ**) 士气7120 装备: **ビ-ズの腕轮**

グリフライダ-LV14(绯天骑兵)×4

ウイッチLV15(**ユ-ディ**) 士气7140 装备**フォ-ミュラ-**

敌方增援(访问都市后)

フェンサ-LV13(帝国兵)×2

ウンディ-ネLV14(帝国兵)×2

ゴ-レムLV15(帝国兵)×2

ウイッチLV13(宫廷魔术师)×3

隐藏道具:

1、**ドゼウ**: 夜间,**ニ-チエ**获得。

2、**スナイプグラス**

3、湿った不发弹

4、穴の开いた不发弹

要点: 涉及到本关中获得的物品,参战的角色中一定要有**ニ-チエ**和**ロズウエル**。

前期任务是我方全员互相临近,为了保证效率,可以让**ニ-チエ**在相连的水潭作为两边相邻的桥梁,还可以借机获得道具。

击退**エミリオ**后,需要访问都市才可以触发开城门的剧情,要注意一点,我方会合后,所有



卡片都可以重新使用，在这之后就没有重新使用的机会了，城门开之前不要浪费太多。

战后剧情：

借助水攻的效果，王国军在攻克要塞上取得了巨大的成功。要塞被攻陷后，损失惨重的帝国军向帝都败退，军神巴尔多斯带着剩下的残兵守在“通向布隆基亚的大门”。

BF39 通向布隆基亚的门

战前剧情：

损失惨重的帝国军在败退时受到了王国军的追击，尤蒂和绯雪姬退到了“通向布隆基亚的门”，守在此处的军神巴尔多斯为了确保她们的撤退，打开了城门。确认她们顺利的撤退后，军神准备在此和王国军决一死战。

胜利条件： 击倒军神バルドウス

失败条件： ユグドラ、ミラノ、キリエ战死
卡片全部用光

可选卡片： 12枚

我方配置： ユグドラ、ミラノ、キリエ、任选两人

敌方配置：

ガ–ディアンナイトLV18（バルドウス） 士气6400 装备：名马ワ–ドナ

フェンサ–LV14（帝国兵）×3

ゴ–レムLV15（帝国兵）×2

隐藏道具：

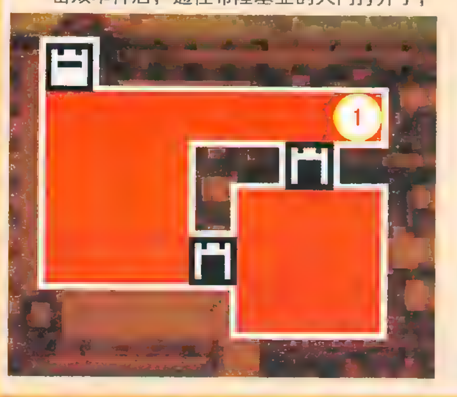
1、アイテム图鉴

获得卡片： マントラップ

要点： 军神的GEN和ATK都是6星，如果想偷名马的话，米拉诺的TEC也要到6星，不然就只能靠打败他掉落获得了。失去名马的军神，GEN、ATK、TEC都会减少一星，再和他战斗就会轻松许多。

战后剧情：

击败军神后，通往布隆基亚的大门打开了，



王国军踏入了帝国的领土。

另一方，在帝国的领土内，民众们认为王国军是来侵略帝国的领土，对王国军的到来十分排斥，由血气方刚的年轻人组成了反抗势力。得知王国军即将到来，反抗势力的年轻首领卡南和莫尼卡在东西两个城寨守卫着。

BF40 巴尔多的丘陵



胜利条件： 我方移动到指定地点
压制后：我方移动到指定地点

失败条件： ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光

可选卡片： 8枚

我方配置： ユグドラ、ミラノ、任选四人

敌方配置：

フェンサ–LV10（カナン） 士气5660 装备：ライオンハ–ト

ヴァルキリ–LV9（モニカ） 士气5100 装备：希望のロザリオ

ヴァルキリ–LV8（民兵）

ハンタ–LV6（民兵）

ナイトLV8（民兵）

バンディットLV7（民兵）

ウンディ–ネLV8（民兵）

敌方增援（压制后）

フェンサ–LV7（民兵）

バンディットLV6（民兵）

ナイトLV8（民兵）×2

ウンディ–ネLV7（民兵）

ハンタ–LV8（民兵）

敌方增援（击退两个以上增援部队）

グリフライダ–LV17（エミリオ） 士气7380 装备：黑ネコの耳饰り

隐藏道具：

1、エンゲ-ジリング：由ニ-チエ获得
2、绢织りの头巾：エンゲ-ジリング交换获得。エンゲ-ジリング交换后还可以再获得。
3、苍リンゴ
4、邪眼或ポロ布：用きらきら金货交换获得，名声14以上获得邪眼，14以下获得ポロ布。
5、ナマクラソ-ド：随机一个武器交换获得。
要点：本关基本没有什么要点，敌人由于是民兵，所以等级都比较低。几个隐藏道具不要忘记拿。

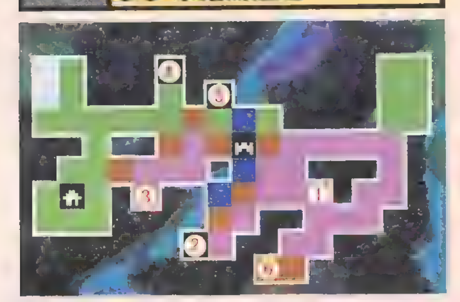
绯雪姬使用的是7800攻击力的卡片，而且还有HIGH状态，要尽可能快速解决，她很挡路的……

战后剧情：

公主的劝降失败了，反抗势力所有成员都抱着必死的决心，最后无一幸存，在他们这些人中,很多都是没有一点战斗经验的民众，但是为了反抗外敌，保卫自己的国家，不得不做出这种牺牲。这个场面，对于饱受侵略之苦的王国军不得不说是一种讽刺。

对于现在的情况，王国军也没有后退的余地了，只能继续相信那所谓的正义，向帝都富莱亚威尔克进发。

BF41 多罗米诺斯湿地



胜利条件：敌全灭
失败条件：ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光
可选卡片：30枚
我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选四人
敌方配置：
グリフライダ-LV17（エミリオ）士气7380 装备：ブラックマリア
グリフライダ-LV16（绯天骑兵）×5
ハンタ-LV12（义勇兵）×2
フエンサ-LV11（义勇兵）×2
ウンディ-ネLV11（义勇兵）×2
ネクロマンサ-LV12（义勇兵）×2
スケルトンLV11（义勇兵）×2
バンディットLV11（义勇兵）×2
隐藏道具：
1、シャ-マンマスク
2、不发弹制作的道具：限定夜间访问，根据获得的不发弹数量决定最后获得什么道具。
1-2个不发弹：ナイトスコ-プ
3-4个不发弹：ガトリングボウ
5-6个不发弹：ギロチンカッタ-
7个不发弹：ハイパ-ドリル
3、フレ-ズヴェルク
4、タマゴのカラ
5、干からびたトカゲ：用ビンの中のドゼウ交换获得。
6、恶灵の咒符：装备邪眼的角色可以获得。
要点：本关大部分的地形是毒沼，毒沼不仅像沙漠那样，在上面只能移动一格，而且还会减少当前士气的10%。由于本关有很多道具需要获得，一格一格的移动不是办法，这里推荐装备メルヘン伪翼，变成飞行移动，这样就会快很多。用装有飞行移动的角色在前面快速清场，并且帮助获得一些道具，如果装备飞行移动的角色有压倒性优势，不是带邪眼去拿东西的话，后面的角色可以保持不动。

本关中几个携带装备的敌人一旦被打败，所属的小队也就都消失了，在道具没拿全之前一定要留个活口。



第八章 布隆基亚决战

穿过多罗米诺斯湿地，帝都已经近在眼前了，这一场战斗早一刻结束，就能早一刻为这场战争画上休止符。

守卫帝都的巨大凯旋门，从建国以来，一切侵略都没有将这扇大门打开。焰帝率领皇骑兵亲自守卫前线，城门上是宫廷魔术师的部队。

BF42 凯旋门

胜利条件：击倒凯旋门前的敌人
凯旋门崩溃后：敌全灭
失败条件：ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光
可选卡片：9枚
我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选四人
我方增援（我方所有人承受3次魔炮后）キリエ
敌方配置：
ドラグ-ンLV19（ガルカ-サ）士气9040 装备：



イフリ－トレソン
インペリアルナイトLV17（皇骑兵）×3
ウイッチLV16（ユ－デイ）士气7460 装备：**サザンクロス**
ウイッチLV15（宫廷魔术师）
ゴ－レムLV16（守护像）×2
敌方增援（凯旋门崩溃后）
ナイトLV16（门番长）士气5650 装备：**メダリオン**
ナイトLV15（卫兵）
ヴアルキリ－LV15（卫兵）×2
隐藏道具：凯旋门崩溃后可获得
1、**グリフオンの**羽根
2、**アンクの**欠片
要点：凯旋门前的皇骑兵是HIGH状态，用**ドラゴンキラ－**打比较好，会有加成的士气伤害，尽量一击必杀他们。魔炮每次攻击会带来自身士气最大值40%的伤害，但是也不要去避开，在挨两回合后，基利艾会出现，作为NPC援护（已经开始怀疑设计这个剧情的人是受虐狂）。

为了打开凯旋门，也为了封住魔炮的攻击，基利艾自己去引爆了魔炮。隐藏道具在凯旋门崩溃后才会出现。

战后剧情：

基利艾以生命作为赌注，导致了魔炮大爆发，帝都东南部一带已经变为了焦土，凯旋门也因此崩溃。

突破了凯旋门后，王国军进入了帝都，直奔布隆基亚城。

BF43 帝都富莱亚威尔克

胜利条件：击倒ルシエナ和アイギナ
失败条件：ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光
可选卡片：10枚
我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选五人
敌方配置：
ドラク－ンLV19（**ガルカ－サ**）士气9040 装备：**イフリ－トレソン**
ヴアルキリ－LV17（**ルシエナ**）士气8120 装备：**ブル－スティング**
ヴアルキリ－LV17（**アイギナ**）士气7940 装备：**レッドクリムゾン**
ウンデイ－ネLV15（帝国兵）×4
アサシンLV15（帝国兵）×4
ナイトLV15（帝国兵）×6
敌方增援（击倒其中一人时）
根据击倒的人不同，增援也不同。
隐藏道具：
1、**はぐれドラゴン**
要点：击倒其中一人时，会发生另外一个撤军。撤军后留下来的人状态是HIGH，小心对付。焰帝在本关不会发生战斗。最后不要忘记拿**はぐれドラゴン**，这是可以让骑士转职为龙骑的道具。

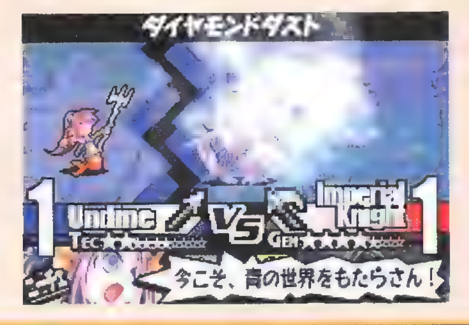


BF44 布隆基亚城

胜利条件：击倒焰帝**ガルカ－サ**
失败条件：ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光
可选卡片：11枚
我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选五人
敌方配置：
ドラク－ンLV19（**ガルカ－サ**）士气9040 装备：**イフリ－トレソン**
ナイトLV16（帝国兵）
フエンサ－LV16（帝国兵）



ウンディ–ネLV16（帝国兵）
バンディットLV16（帝国兵）
アサシンLV16（帝国兵）
ネクロマンサ–LV16（帝国兵）
スケルトンLV16（帝国兵）
ガ–ディアンナイトLV17（帝国兵）×3
敌方增援（焰帝败退后）
ヴァルキリ–LV18（ルシエナ/アイギナ）装备：ミストルテイン/エンドオブエイジ
ヴァルキリ–LV17（亲卫队）×3
敌方增援（焰敌败退五回合后）
ドラグ–ンLV19（ガルカ–サ）士气：9040 装备：サラマンドラ
ガ–ディアンナイトLV17（近卫兵）×3
インペリアルナイトLV18（皇骑兵）×4
焰帝觉醒
ブロンガナイトLV20（ガルカ–サ）士气6540 装备：サラマンドラ
隐藏道具：
1、メサラの石版
要点：焰帝在离自军不远的地方，最好让米拉诺带上ドラゴンイ–タ–，不然占不了太大优势，并且和焰帝战斗时不要和其他人同盟，以免伤



其无辜。

打败焰帝后，上一话最后击败的双子姐妹之一会出来作为增援。要注意，几回合后焰帝会从最左边的城门出现，出现时是无法击倒的，只有打败了增援的双子姐妹之一，才会解除。过一回合后城门全部打开，随后会发生焰帝觉醒，整个城都燃烧了起来，所有敌人都不存在，只剩下焰帝一个人。觉醒后每回合都会给我方所有人士气伤害。

焰帝觉醒后能力也发生了变化，GEN只剩下1星，比起原来更不堪一击。

BF45 魔龙BLONGER之间



胜利条件：击倒焰帝ガルカ–サ
失败条件：ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光
可选卡片：3枚
我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选一人
敌方配置：
ブロンガナイトLV20（ガルカ–サ）士气6600 装备：ブロミネンス
结局B出现条件：焰帝到达炼狱
要点：在火焰中和沙漠一样只能移动一格，不过本关的地图小，移动的限制体现不出来。

焰帝每回合会向前移动一格，要在他移动到目的地前，也就是我方的3张卡片用光前干掉他。建议使用ジハ–ト和ドラゴンキラ–，这样在两回合就可以保证将他击倒。

结局B：焰帝投入深渊，寄宿着他强大的意志，使沉睡在深渊的最深处的魔龙完全觉醒。炼狱的



魔龙再次降临。火雨落在大地上，整个世界被地狱的业火包围，所有土地全部焦化。以绝对的力量支配的暗黑时代来临了……

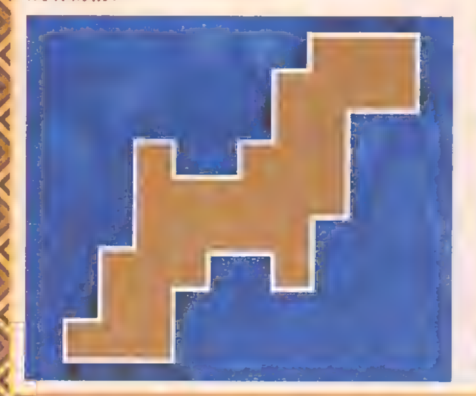


第九章 战争的镇魂歌

由于王国军的追击讨伐，新生的布隆基亚帝国灭亡了，也给这场大战画上了一个休止符。正当这时，大地突然晃动起来，在布隆基亚的南方的海面上出现了一个小岛，和尤格朵拉的圣剑产生了共鸣。在圣剑的引导下，尤格朵拉等人登上了这座岛。

失乐之地 安卡尔吉亚

胜利条件： 击倒**キリエ**
失败条件： **ユグドラ、ミラノ**战死
卡片全部用光
可选卡片： 7枚
我方配置： **ユグドラ、ミラノ**、任选三人
敌方配置：
グラフライダ–LV18（**キリエ**）士气5920 装备：**ブラッディロ–ズ**
要点： 没有什么难点，只要上去击倒就可以了。
战后剧情：



新生布隆基亚帝国的参谋在玛基纳大桥一战中从战场上消失，在之后又曾出现过。而今，在尤格朵拉和焰帝的战争结束后，操纵在凯旋门牺牲的基利艾的灵魂和众人战斗。他的名字是堕天的内西亚，发誓要向众神复仇。

解放了基利艾灵魂的王国军为了阻止他发动“神界战争”，向内西亚所在的大神殿进军。

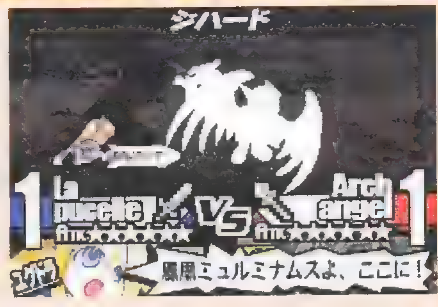
大神殿



胜利条件： 击倒堕天**のネシア**
失败条件： **ユグドラ、ミラノ**战死
卡片全部用光
可选卡片： 9枚
我方配置： **ユグドラ、ミラノ**、任选三人
敌方配置：
エインシエントLV20（**ネシア**）士气9320 装备：神々の默示录
アスタロテLV19（**アスタロテ**）×3
スケルトンLV17（不轨**なる**者）×2
ゴ–レムLV17（不轨**なる**者）×2
隐藏道具：
1、**ファンネリア**
2、转生石：用**ニ–チェ**获得。
要点： 由于对方卡片比较强,而且所在的地形也给他不少便利,士气扣的比较缓慢,再加上有HIGH状态，显得比较难缠。应该在清完敌人后构成一个较大的连锁,用强力卡片一起攻击，最后用公主的**ジハ–ド**必杀。构成联盟的人中尽量以会心一击率高的人为主，或者是有一击必杀特性的(比如米拉诺戴的神圈）。

天堂之门





胜利条件： ユグドラ移动到大神殿
和大天使发生战斗后：打倒大天使

失败条件： ユグドラ、ミラノ战死
卡片全部用光

可选卡片： 16枚

我方配置： ユグドラ、ミラノ、任选三人

敌方配置：

アークエンジェルLV75（マリエッタ）士气????

装备:睿智の圣杖

要点： 归还圣剑可以进入结局A。反之，挑战大天使进入结局C。在这里讲一下挑战大天使。

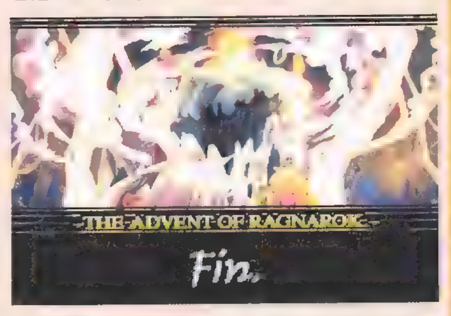
大天使的士气显示的是????，实际数值在20000左右。A.S.SHIELD的效果是全卡片技能抵消，所以不能偷盗，其他的效果也没什么用，就连单挑必胜（一骑讨ち必胜）的效果也无效，不过这个要有效就太简单了。虽然表面上看似打不过她，但实际上她是减士气的，轮流攻击几个回合后，等她的士气变成了1/????就可以用公主使用ジハード一击必杀了。

还有一种更为简单的方法，但是几率比较低，米拉诺装备神圈マセラマテイ后，神圈发动的技能"低几率一击必杀（まれに一击必杀）"可以让大天使的士气一下减为1,随后用ジハ-ド就可以了。

结局A： 堕天的内西亚造出的圣剑给世间带来了不少战乱，为了创造没有战争的世界，尤格朵拉决定按大天使说的做，将圣剑永远封存于此。大天使将手中的睿智的圣杖交给了公主，意义是放弃武力，以睿智治国。

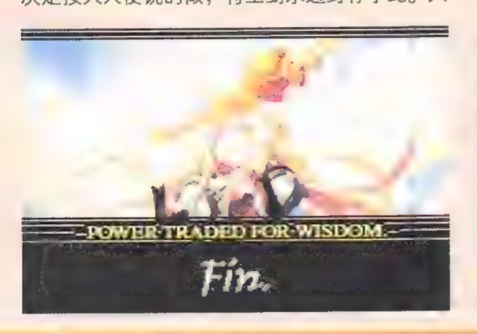
开国的巴尔特内亚斯王，以正义之名靠圣剑开创了凡塔基尼亚王国的时代。第32代凡塔基尼亚王——尤格朵拉在与新生布隆基亚帝国的战争后，宣示永远放弃武力，把王家历代世传的圣剑封印在大神殿中,也是为了不让战火再次带来愤怒和悲伤。

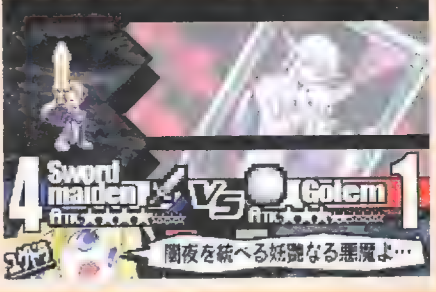
守护天使玛利艾达认可了新王尤格朵拉，并且将自己手中的圣杖授予她，作为尤格朵拉用睿智治国的约定。



结局C： 打倒大天使后，尤格朵拉决定继续跟随这圣剑的引导，将危害世界的因素一一排除。在和内西亚的战斗中，失乐之地安卡尔吉亚继续上升，到达了天堂之门。

尤格朵拉等人和众神发动了"神界战争"，而这只是个开始……　　——全文完







文/张永　责编/岚枫

在拥有两座高山的美丽小岛诺威亚岛上有一个叫做塔茨梅利（タツマイリ）的小村庄。村庄里的人们纯朴善良，过着与世无争的生活。在这个村庄里还生活着一家幸福的人们。家庭的成员分别是坚毅可靠的父亲弗林特（フリント），温柔善良的母亲希娜瓦（ヒナワ），以及活泼可爱的双生子哥哥克劳斯（クラウス），弟弟琉克（リュカ）。另外家里还有一只名叫波尼（ボニー）的忠诚的小狗。

第1章　悲伤之夜

[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]



[illegible]



急得不得了，慌慌张张的来找弗林特帮忙。弗林特和托马斯一起从镇子广场上的大叔手中得到地图后便向着镇子西北面的森林赶去。

到了森林入口弗林特先去祭坛拜祭了森林之神（告诉森林之神自己的名字）。森林入口处的村民告诉弗林特现在守林人拉特和他的儿子菲鲁还被困在森林中。于是为了尽快救人弗林特冲入了满是烈火和浓烟的森林中。向前没走多远弗林特和托马斯突然发现一个形迹可疑的“猪头怪人”，只见猪头人打开了一个奇怪的箱子放出不少怪异的虫子之后便溜走了。之后弗林特在森林的北面找到了昏迷不醒的拉特，拉特醒来后告诉弗林特一定要注意奇怪的虫子，然后还说现在自己的儿子菲鲁还被困在屋子中。于是弗林特把拉特交给托马斯照看后立刻赶到北面拉特的家中,救出了被大火困在屋中的菲鲁。

逃出火海的二人都已被烟熏成了“黑人”，但现在也顾不了这么多了，弗林特带着菲鲁一路逃出了森林。此时拉特已经被抬到了森林的入口处进行治疗，躺在担架上的拉特见到自己的儿子平安无事后总算松了一口气，几乎是含着眼泪向弗林特表示感谢。一旁的富伦索（ブロンソン）不禁感叹道：“见到这种场面老天也会流泪吧。”谁知话音刚落还真的下起雨来了，这下森林的大火也可以扑灭了，众人立刻转移到了镇中的医务所。

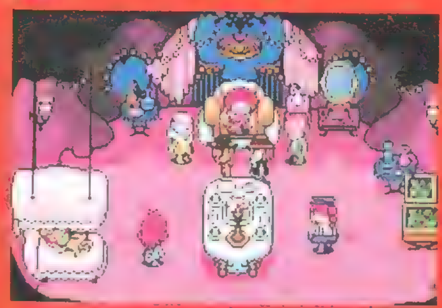


弗林特在医务所中稍微休息了一会后刚要出门便遇到了前来找他的伊萨克（イサク），伊萨克一上来就问弗林特在今天有没有见到过自己的妻子和孩子。因为在当天下午伊萨克上山采蘑菇的时候见到过要回村的希尔瓦和两个孩子，之后他在河边休息时忽然听到了恐龙的吼声和人的惨叫，所以伊萨克有些担心，建议弗林特立刻回家去看看妻子和孩子们是否回来了。弗林特听完立刻赶回了家中，而大门还是紧紧地锁着只有门前站着一只信鸽。弗林特取下信，上面有着他所熟悉的希尔瓦的笔迹：“亲爱的弗林特，我和孩子们在这里过得很愉快，希望哪天你也能和我们一起到这个风景如画的地方。今天傍晚我们就会到家了，到家后我会为你和孩子们准备你们最爱吃的蛋卷。”弗林特看过信后一时间大脑一片空白，只是呆呆地站在屋中。这时伊萨克赶来了，他看到弗林特的模样后立刻安慰他说可能是遇到什么事使母子三人耽误了时间。接着伊萨克便去通知全村人一起去寻找希尔瓦母子。弗林特也振作了精神带着小狗波尼一起来到了森林中。



来到森林的最北边只见有一大群村民聚在这里。原来是山路上有两棵大树倒下后正好挡在了路中间，大家都认为一定是因为这两棵树希尔瓦才无法按时到家。这时伊萨克和伤刚好的拉特赶来了，二人二话不说就去搬动大树，并且告诉弗林特这里先交给他们，赶快去别处找找有没有其他的路。弗林特来到西面的山崖下时小狗波尼好像发现了什么不断地向着山崖叫，众人这才发现原来在山崖上面的树上挂着一块布条，从颜色来看很像是从希尔瓦的衣服上撕下来的。但是这样险峻的山崖根本无法爬上去。这时站在一旁的老人维斯想到自己的儿子杰克可能会派上用场，因为杰克从小就一直在修炼小偷的爬墙术。于是维斯把小狗波尼叫来让它去把自己的儿子带来。波尼一路闻着气味跑回了维斯家把正在熟睡中的杰克一路拖了过来。







■BOSS战

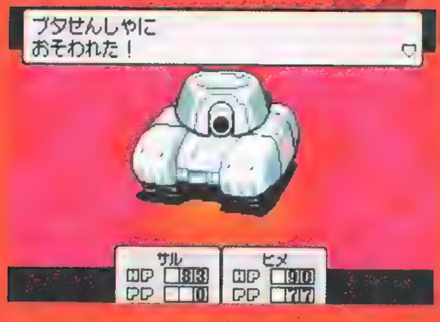
对战恐龙时首先要使用道具栏中的“ドラゴのキバ”来把恐龙坚硬的皮刺开，之后才能对它造成伤害。在战斗过程中最好先使用特技“ちからをためる”来提高攻击力。在HP所剩无几时一旁的阿莱斯会为玩家恢复，可以暂时保持几个回合不死，但之后就要及时使用道具恢复了。只要拥有足够的恢复道具战胜恐龙不是什么难事。

第2章 盗贼的奇遇









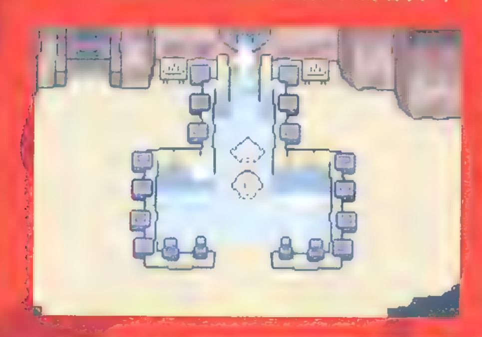
杰克从一个幽灵手中得到了一条红色的蛇。然后一路来到一个幽灵们聚会的地方，杰克又从这个屋子右上角的墙爬了上去，之后利用红色的蛇钩住吊灯越过了大沟。

在继续前进的过程中杰克突然发现前面不远处有一个红头发的少女，但是少女却立刻跑远了,只是掉下了一样东西。杰克过去捡起来一看原来是一个项链。接着杰克在城堡最深处的屋子里见到了一位幽灵音乐家，由于他疯狂的演奏根本无法进入前面的门。于是杰克告诉他自己不想听音乐（选择いいえ）。这一下惹怒了音乐家。

打倒音乐家后杰克进入前面的门发现了一个制做得十分精美的古老陶罐。杰克觉得这可能就是自己的父亲让自己去取得的重要东西了。于是拿起陶罐从刚才打败音乐家的屋子里的壁炉滑了出去。

走出城堡时外面已经天亮了，挖墓老人把城堡吊桥的钥匙交给了杰克。于是杰克放下吊桥一路回到了家里。没想到到家以后维斯见到杰克拿回来的陶罐后大发雷霆，不但把陶罐摔得粉碎还大骂杰克是个白痴。但当维斯见到杰克手中所拿的项链后却很感兴趣，当他得知项链是从一个神秘少女身上掉落的后更是非常吃惊，并说这很可能是“公主”掉落的。于是维斯决定和杰克一起再回一趟城堡去取得他真正想要的东西。

快到城堡时二人听到前面有很大的嘈杂声，



走近一看把杰克和维斯吓了一跳。原来有一群猪头人冲进了城堡里，而且还有两辆坦克车为他们开道。但二人还是决定进入城堡。刚一进城堡就遇到了两名猪头人，猪头人这回又派出了一种像是机械人的兵器向杰克攻来。

打倒机械人后杰克又回到了第一次来时得到陶罐的屋子里，维斯告诉杰克必须打开前面的石门才能取得他想要的东西，但是在他打开石门的过程中杰克一定要背过身去。杰克虽然感到很奇怪但还是按照吩咐做了。原来维斯要按照墙上所画的图形跳一段舞后石门才能打开，至于舞蹈的动作实在是……（怨不得他非得让杰克转过身去）。进入石门后一路前进，杰克又遇到了那名神秘少女，而维斯好像和少女从很早以前就认识并管少女叫做“公主”。公主现在被一个铁夹机关夹住了，维斯帮她解开机关后公主也加入到了队伍中。

众人一路前进最后到达了城堡尽头的一间屋子里，在屋子的正中央有一个闪闪放光的长着翅膀的蛋。维斯见到这个蛋后显得非常激动，嘴里不断念叨着：“就是这个，我要找的就是这个。”维斯告诉杰克这是一个蜂鸟蛋，这个蛋里隐藏着一切的秘密。而公主也说这个蛋一定不能落到坏人的手中。杰克虽然觉得这个蛋没什么稀奇的但听他们这么一说也不得不信了。正在这时门外传来了撞击声，原来是猪头人军团带着机械人来抢夺蜂鸟蛋了。公主急忙把蛋从祭坛上取了下来。维斯见到后说：“我记得自己以前好像在祭坛上下了机关。”结果话音刚落众人就掉到了下面的深渊中。而且更加倒霉的是还从深渊的水潭中向众人游来一条大水蛇。

■BOSS战

水蛇的HP大约有1200左右。杰克的特技“ダスターのくつした”对水蛇比较有效，可以令其三回合无法攻击。另外如果之前练级练得比较多让公主觉悟了特技“ライフアップ”（恢复HP60）的话这一战就好打多了。扣除水蛇一定的HP后它会使用削减我方全体大约60HP的大范围攻击，但此攻击过后水蛇会有三个回合攻击不能，此时是反击的大好机会。

打败水蛇后众人又被吸入了漩涡中。最后维斯和公主被冲到了小河边，正好这时拉特父子经过这里救下了他们。维特醒来后发现公主平安无

男，17，重庆大足实验中学高2007级四班，402360





第3章 可疑的外乡人











■BOSS战

坦克战车的HP大约是1800左右。猴子的特技“ウケをねらう”对战车有效，可以趁这个机会进行攻击。削减战车1000左右HP后会从战车中钻出两名猪头人士兵，接下去就好打多了，所以本战的目标其实就是削减战车1000HP。



树丛中跳出一只小恐龙来。猪头人们也没把这当回事，但当小恐龙叫了一阵后随着大地的震动跑来了一只成年大恐龙。这下猪头人们可慌了，大恐龙三两下就把尤克巴所有的手下都收拾了，最后尤克巴也不例外地被恐龙撞飞得无影无踪，连那辆战车也被恐龙踩了个稀巴烂。

众人获救后纷纷感谢琉克的及时相救。之后维斯决定让琉克回村去与大家团结起来共同守卫村子，而公主则决定继续和小猴一起去把它的同伴救出来。

第4章 乐队中的重逢

转眼之间三年的时间过去了，塔茨梅利村发生了翻天覆地的变化。村中原来的草地和森林都变成了现代化的高楼和公路，而且镇中还通了火车。最主要的是镇子中人们的思想也发生了重大的变化，大家开始相信猪头人军团和尤克巴所鼓吹的“幸福说”了。现在各家各户几乎都有了一个所谓的幸福箱，而且还有不少人跑去猪头人的工厂中工作。



本章的主角换作了已经成长为一名少年的琉克。这天琉克又睡了一个懒觉，醒来后看到屋里熟悉的景物后琉克不禁又想起了妈妈还活着时的幸福时光。之后琉克振作了一下精神，因为他今天准备去母亲的墓前拜祭。出门后琉克发现自己家的羊圈昨晚遭到了雷击，这一阵子镇子里经常会发生雷击事件，而且雷击多是发生在那些不相信猪头人和尤克巴的人们的家里，村北墓地中的尼伯利特家甚至已经遭到了十几次雷击。

来到村北的墓地，这时父亲已经在那里了，琉克拜祭完毕后在回村路过火车站时正好遇见从外面回来的富伦索和捷基（ジャッキー）。捷基刚和富伦索看过一场乐队演出，并且坚持认为刚才他们所看的DCMC乐队的提琴手就是已经失踪了三年的杰克，并且他还要去把这件事告诉维斯老人。但是富伦索却坚决反对，他认为肯定是捷



基认错人了，如果告诉老人错误的情报反而会使老人伤心。

琉克回到村中的广场时正好看到尤克巴又在这里向村民们宣传自己的幸福箱。这时维斯走了过来斥责尤巴克不要在这里胡说八道了，并且他还怀疑雷击事件都是猪头人们搞的鬼。但现在已经没有人去听维斯的话了，尤克巴还命令手下把维斯“押”了回去。骚动过后琉克来到了维斯家，这里好像已被改造成敬老院了。琉克把富伦索他们在村外见到一个很像杰克的人的事情向维斯说了。维斯听后既欣慰又高兴，他拜托琉克帮他去确认一下那个人到底是不是真的杰克，因为现在维斯处在尤克巴手下的监视下无法出门。琉克听完后欣然答应了。临走之前维斯又交给琉克一只信鸽，告诉他一旦找到杰克就用信鸽通知他。

于是琉克来到村中的火车站，顺着铁路一直向DCMC乐队所在的东面工厂区跑去。途中琉克经过温泉时遇到了精灵中的一员伊奥尼亚（イオニア），并从他那里学到了如何使用特技而伊奥尼亚也对琉克所觉醒的强力特技感到很震惊。接着琉克一路向东终于来到了工厂区（注意途中不要被火车撞到，否则又要回到隧道的入口）。猪头人工头把想要进入工厂的琉克挡了下来，并说要进入工厂除非答应在这里工作。琉克立刻很爽快地答应了。





在工厂中琉克的工作是找到因能量快耗尽而行动缓慢的机械人并把他们推到起重机前运到楼上后再交给维修工们。在先后找到了三个能量耗尽的机械人后琉克完成了一天的工作，在拿到工资的同时也得到了一张DCMC乐队的门票作为奖励。于是琉克来到工厂北面坐缆车来到乐队所在的山上。但是守在门前的两个警卫却不让小孩子和狗进入，没办法琉克把波尼化装成了人形。但警卫还是感到很可疑。这时从大门内走出了一个叫作尤希柯的女服务员说是认识琉克，这下琉克才得以进入乐队大门。在乐队前厅尤希柯对琉克说："你不认识我了吗？"琉克仔细一看才发现原来尤希柯就是三年前他遇到过的公主。公主告诉琉克先去演奏厅看乐队的演奏，之后她还有话要对琉克说。琉克进入演奏厅和每个人交谈一番后找到了一个座位坐下，这时演奏开始了，琉克果然发现乐队中的提琴手简直和杰克长得一模一样。



演奏结束后琉克在大厅侧门找到了公主，公主带着他穿过一个地道来到自己房间。在这里琉克和公主互相介绍了在这三年里所发生的事情。公主告诉琉克当她找到杰克时他已经完全失去了记忆，蜂鸟蛋也不知去向，现在只有等待杰克恢复记忆了。而琉克向公主介绍说现在塔茨梅利村已经就快要被猪头人军团占领了，村里有很多人已经开始相信尤克巴的话了。最后公主建议琉克去见一下杰克，这样说不定可以让他恢复一些记忆。说完公主打开了一条可以通往杰克房间的密道。琉克在密道尽头战胜了一个被遗弃的提琴怪后终于来到了杰克的房间。

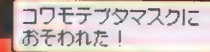
■BOSS战

这一战的提琴怪十分难打。首先必须把它身后的两个手下消灭掉，否则提琴怪会使用攻击力强大的四连击。使用琉克的强力全体攻击特技把手下消灭后只剩下一个提琴怪时就比较好打了。另外提琴怪会使用昏睡特技，所以要注意HP的恢复。本战的关键就在于主角是否能用特技短时间一击干掉两个手下。

这时公主已经把乐队所有的成员都召集了起来并向大家说明了杰克的情况。杰克见到琉克后还是什么也没想起来，但他说自己唯一记得的就是把一个十分重要的蛋藏在了一个总是发出巨大响动的建筑物的下面。公主听后立刻想到杰克所说的建筑物很可能就是猪头人军团所建造的人工落雷塔。于是公主让杰克立刻带她去寻找蜂鸟蛋。但杰克还是放不下现在的演奏生涯。在琉克接连猜拳（石头剪子布）连续战胜了五名乐队成员后杰克终于决定要遵从自己的命运去找蜂鸟蛋了。于是琉克、公主和杰克三个人又聚在了一起，在DCMC乐队为杰克送别的歌声中三个人向着蜂鸟蛋所在地点出发了。

第5章 落雷之塔

三个人向着瀑布的北边前进，然后穿过隧道向东到达了杰克当初藏蜂鸟蛋的地方。杰克见到地上的洞穴后立刻想起来自己当时就是从地上的洞穴下去，然后到了一个地方把蜂鸟蛋藏了起来。但是现在不知为什么地上又多出了很多洞穴，所以大家只能一个个地慢慢找了。最后众人终于找到了正确的洞穴（最左下角的那个），穿过洞穴后三个人见到了一个已经废弃的机械人躺





男，18，江西省南昌市五四九厂5090信箱，330043



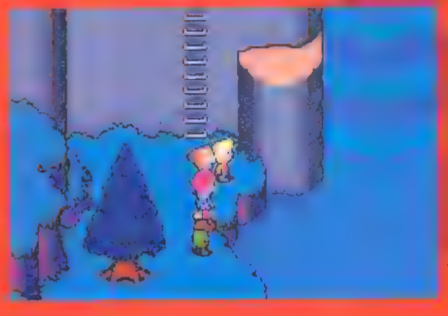
在地上，杰克立刻兴奋地说自己当时就是把蜂鸟蛋藏在了机械人的肚子里，现在一定还在那里。可当杰克正要去把蜂鸟蛋拿出来时天上忽然落下一道闪电，杰克虽然没被闪电击到可机械人却因为电击而恢复了动力并且还一溜烟地逃走了。由于现在蜂鸟蛋还在机械人的肚子里于是众人随后紧追。



途中大家见到了一座高塔，这座塔就是猪头人军团所修建的落雷塔，塔茨梅利村的落雷事件很可能就是由这座塔所引起的。但现在还顾不上这座塔，众人一路追着机械人来到了一座工厂中，而工厂中的猪头人首领误把琉克当成了来视察的司令官，不仅给众人分发了服装还带着众人在厂子里参观。

大家一路穿过工厂又看见那个机械人被装到了一辆垃圾车上运走了。众人只好又在后面追车。但没跑多远又有一个猪头人士兵主动把自己的飞船让给了琉克等人，看来他也把琉克当成自己的上司了。可从没有开过飞船的琉克一上来就把飞船撞到了对面的墙上，原来不知是谁往路上乱丢香蕉皮才使琉克没有控制好方向。正当大家刚从地上爬起来时又来了一个牛头怪帮助众人，并且也要把自己的飞船让给“琉克司令”。可这次就没有那么顺利了，在琉克他们刚要上飞船时牛头人闻出了波尼身上的味道并且发现了琉克的真实身份。这下免不了一场战斗了。

打倒牛头人后众人开着他的飞船一路向北穿过隧道然后向东终于追上了那辆垃圾车。机械人被倾倒在了废品堆中，众人立刻赶了过去，但是却突然从废品堆中站起一个还没有完全报废的机械人向琉克冲来。打倒机械人后杰克终于拿回了蜂鸟蛋，在接触蜂鸟蛋的一瞬间杰克终于回想起了过去所发生的种种事情，接着记忆也完全恢复了。正当众人庆祝的时候又来了一个猪头人士兵说是要带司令官去另一个地方视察，于是大家只好上车来到了落雷塔的底层。众人坐电梯来到塔的上层，然而正当琉克要去塔的顶层时却发现那个之前被打倒的牛头人守在了通路上，没办法只好再打倒它一次了。



众人刚收拾完猪头人后却听到了一阵熟悉而又令人反感的笑声。原来是尤克巴带着士兵来了。琉克等人立刻向塔顶跑去，在经过塔顶的中央电脑时电脑启动了自动防御系统，于是众人又把这个害人的中央电脑破坏了。

■BOSS战

这一个BOSS的HP大约为3600左右，也是十分难打。在平时攻击中央电脑时会触电，所以无法达成物理攻击的连击。中央电脑每隔三回合就会使用一次攻击我方全体的大威力特技，大约会削减我方每个人130左右的HP，最好提前做好准备。之后中央电脑会补充三回合的能量，其间不会作出任何攻击，只是每回合恢复100HP。玩家可以趁这个机会反击，此时也可使用物理连击了。公主的冰冻特技对它比较有效，另外在塔的下层找到的道具电磁枪（シオミステッポン）也可对中央电脑造成不小伤害。

这下落雷塔彻底报废了，见到中央电脑被破坏后尤克巴气得够呛，大叫着一定要让众人付出代价。琉克等人又继续逃到了塔顶，但看来这里

已经无路可逃了。这时尤克巴也得意洋洋地追了上来，一边吃着香蕉一边告诉众人反正这个塔也没有用了，所以刚才上司下了命令要把塔炸掉。说完空中出现了一艘巨型的飞空艇，尤克巴大笑道：“看到没有，这是专程来迎接我的，你们就乖乖地呆在这里吧。”而这时塔身已经开始了剧烈的震动,琉克等人立刻蹲下了身体，但倒霉的尤克巴却在振动中一下踩到了自己刚才丢下的香蕉皮直接摔下塔去。而那个飞空艇也没发觉这一情况依旧靠了过来，于是众人看准机会抓住了软梯。但这时猪头人也发现了琉克等人，于是剧烈地晃动着飞空艇。众人终于体力不支被甩了下去。在被甩下之前的一刻琉克突然发现飞空艇中有一个熟悉的身影，但是由于对方带着面具所以无法认清他到底是谁。

第6章 向日葵高原

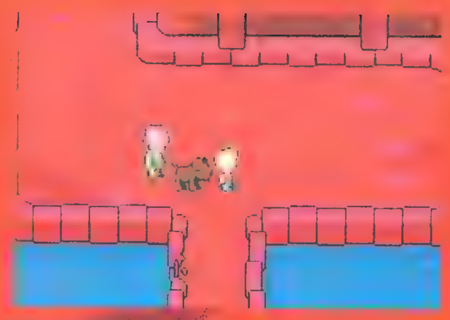


琉克从昏迷中醒来时发现自己正置身于一片美丽的向日葵花丛中，这片向日葵不但异常美丽而且几乎一眼望不到边。但现在可不是欣赏美景的时候，琉克站起身来一直不停地向西走希望能够找到失散的杰克和公主。

走了一大段路后琉克发现小狗波尼就在前方不远处，随着琉克的走近波尼好像发现了什么不断地叫着。琉克抬头一看前面正是自己的妈妈，于是琉克立刻追了上去。可妈妈像一个幻影一样怎么追也追不上。最后琉克没有注意自己的脚下，从云彩上摔了下去。但是虽然从高空摔下琉克和波尼却正好掉到了地上的一大垛稻草上，而且草堆旁还站着阿莱克和维斯。

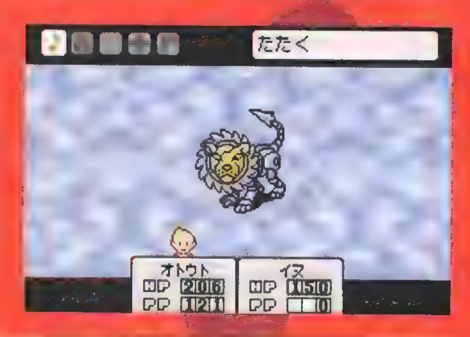
第7章 七支针

琉克醒来后发现自己正躺在维斯家的床上，维斯告诉琉克正是他的妈妈一直在保护着他，因为头几天阿莱克在做梦时梦见了希尔瓦，并且是希尔瓦在梦中告诉阿莱斯一定要在那个地方放上稻草的。



和两位老人交谈一番后琉克和波尼又出发了。刚出门波尼好像闻到了什么气味跑走了，琉克跟过去一看原来是自己之前在温泉中见过的那个精灵伊奥尼亚正躺在桥上。伊奥尼亚的身体此时被绳子紧紧地缠住了，他拜托琉克和他一起回家去看看。正好旁边有一对兄弟刚买了船，于是琉克和伊奥尼亚坐着船溯流而上来到了精灵们的家里。在这里还有一位名叫艾欧里亚（エオリア）的精灵。正当大家在闲聊的时候忽然整个大地开始剧烈地震动起来，连外面天空的颜色都改变了。之后随着震动的结束艾欧里亚的身体却变得透明了，并且开始逐渐消失。在艾欧里亚完全消失之前他说这一定是因为他所守护的“针”被拔了出来，并且用尽最后的力气打开了一条通往自己所守护的针的密道让琉克和伊奥尼亚去查看。

琉克走下密道一路来到了塔茨梅利村北的城堡里，以前在这里的那根闪闪发光的针果然被别人拔走了。看到这种情况后伊奥尼亚向琉克讲述了这些针的来历。原来塔茨梅利村所在的诺威亚岛并不是一个普通的岛屿，在这个岛的下面封印着一只巨大的暗黑龙。古代的神一共使用了7根针来封印这只力量强大的暗黑龙，而每根针都有一名守护者，这7名守护者就是他们这7名精灵。7名精灵虽然被赋予了永恒的生命但如果他们所守护的针被拔出那么相应的精灵就会消失。神还预言过总有一天会出现拥有拔出针的力量的人类，



男，18岁，重庆市沙坪坝区重大虎溪校区B2-245，401331



件且将建成个人心灵的[illegible]与整个世界将会发生巨大的转变。最后伊奥尼亚还说根据他的观察而言也是拥有拔出针的力量的人，所以他希望琉克的[illegible]去拔出另外的六根针。

琉克听完伊奥尼亚的话后走出屋中在湖边拾到了一部手机，这时手机响了，对方用十分傲慢的语气说："下一个针的位置已经查明，请你命令他们到塞马拉研究所与我们会合。"很显然这是拔针的人所丢下的手机。于是琉克决定去塞马拉研究所查明真相。[illegible]一路走出森林琉克来到了村里的火车站，然后坐火车到达了工厂。



从火车站往西琉克一路来到了一座外形[illegible]的建筑物前，这里就是猪头人军团的塞马拉研究所。此时门口的守卫一边说着要去抓猴子一边走进到了研究所里。琉克虽然对他说的话感到莫名其妙但正好趁这个机会混入了所里。在研究所里琉克又被误当作了来打工的学徒，于是在研究所走廊的更衣室里琉克换上了猪头人的服装。[illegible]进了一段后又有一个猪头人找到琉克说要他帮忙一起抓从研究室里逃跑的猴子。

琉克在西面的资料室中找到了猪头人们一直在寻找的猴子，原来就是他以前在[illegible]见到过的那两只小猴子。小猴子被发现后立即逃走了，琉克刚追出门时忽然一只钢铁狮子向他扑了过来，琉克虽然尽了全力但还不是狮子的对手，正在这时跑过来一个胡子人一下把狮子[illegible]住才救下了琉克。[illegible]听到旁边猪头人们的讨论琉克才明白原来是研究所中的狮子逃了出来，而且除了刚才被制服的那只以外还有一只更凶猛的红色狮子。

琉克一边小心避开狮子一边从一楼西边的楼梯下到了地下一层，在这里小猴子见到琉克后又逃跑了。回到一层，琉克又在走廊的垃圾桶中发现了一个正在不停发抖的博士，博士说他就是那两只狮子的制造者。之后琉克终于在一楼最右边的屋子中找到了小猴子，但这时那只红色的狮子也跟了过来，在躲避狮子的攻击时琉克的面罩掉了下来，这下小猴子才认出了他。正当琉克被狮子逼到走廊的尽头无路可退时，小猴子跳到狮子身上从后面按下了狮子背后的停止开关。



琉克救出小猴子们后跟着他来到了附近一个[illegible]小人的石门前，[illegible]后琉克进入石门来到了另外一个精灵德利亚（[illegible]）的家里。正好公主也在这里并且也从德利亚那里知道了[illegible]事情。这时德利亚已经做好了准备，带领琉克来到了自己所守护的针的地方。但要想拔出针必须先把水池中的水抽出来，于是琉克又回到了研究所找到那个博士帮忙。顺利把水抽出后琉克拔出了池底的针，随着针的拔出一旁的德利亚也渐渐消失了，临终前对琉克说："剩下的事情就拜托你了。"[illegible]为了从猪头人军团的手中[illegible]个针的安全，[illegible]琉克和公主又向着新的目标出发了。

未完待续





上一讲中给大家介绍了魔法伤害相关的计算公式，这一次给大家带来的是异常状态相关的分析和研究，希望大家能够喜欢。

本文旨在传播推敲的方法和推敲的过程而非结果，本文所用到的数据均是经过在下仔细审核保证绝对正确。

注：本研究中大部分除法都是有小数位自动舍去不会进位，文中例外的会加以标明。

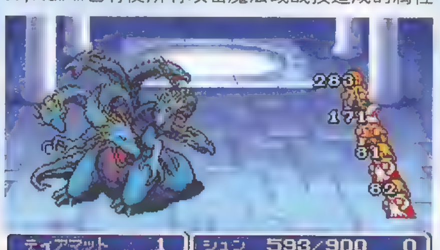
文/NW—SE区：DoubleX 责编/翔武

GBA	SQUARE ENIX	2004.11.29
	RPG	1人/6090日元
最终幻想 1&2		128M

FF1换算公式验证与发现之旅（三）

对上期的补充：

1、不仅是冰、火、雷属性，也有能使包括毒属性在内的所有攻击魔法或战技造成的属性伤害减半的防具，那就是缎带（**リボン**/Ribbon）和英雄盾（**えいゆうのたて**/Hero's Shield）。下面的两幅图中的武术大师是装备缎带前后吸入**どくガス**/Poison Gas时的截图，受到的伤害明显能看出后者仅有前者的一半。同样8级白魔法**バオル**/NulAll也有使所有攻击魔法或战技造成的属性伤害减半的效果，同样下面两幅图中的赤魔法师就是使用NulAll前后伤害减半的例子。可惜的是无论是防具还是NulAll对无属性的无效已在**しんりゅう**/Shinryu发出**タイダルウェイブ**/Tidal Wave一刻被证实。





2、上一讲说驱魔系魔法的基础伤害为(该魔法的等级+1)×10，但是该魔法只能对付驱魔是抵御弱项的怪物（主要是不死系），使用对无此抵御弱项的怪物一点用都没有，那么抵御弱项50%的伤害加成是否已经累积上去了呢？这一问题我们可以用实验来论证，假使50%的伤害加成已经被累积上去，也就是说基础威力就是150%的伤害（如：一级白魔法**ディア**/Dia能造成伤害20点），实际基础威力应该是(该魔法的等级+1)×10×66%（取66%是100%与150%的比值，之前假使(该魔法的等级+1)×10已经发挥出150%的伤害故要将其还原成100%，如Dia就是20×66%约等于13）。我们取的实验对象为INT



为19LCK为7的白魔法师。根据怪物是抵御弱项时受到的魔法伤害换算公式INT是10—59时为：攻击魔法伤害值=（攻击魔法的基础威力×INT÷10）+INT÷2+（0或INT÷5）+（LCK÷2到LCK—1之间），应该造成的伤害在13×1+19÷2+（0或19÷5）+（7÷2到7—1之间）×1.5约等于39到48之间，下方左图显示的是使用该魔法的实际伤害值，仅仅只有36到37显然此公式不正确。那么我们再来取20看看。扣除抵御弱项的1.5倍加成得出的伤害为20×1+19÷2+（0或19÷5）+（7÷2到7—1之间）约等于33到39之间，已将此实际伤害涵盖在此范围内。似乎无视伤害加成直接套公式才对，我们又以同一个白魔法师使用了3级白魔法**アディア**/Diara加以验证，其伤害范围为40×1+19÷2+（0或19÷5）+（7÷2到7—1之间）约等于53到59之间也涵盖了下方右图实际造成的伤害。因此结论为：驱魔系魔法是先计算抵御弱项的伤害加成再用换算公式计算伤害值的，也就是说可以直接使用(该魔法的等级+1)×10得出的基础威力然后用换算公式直接换算而忽略1.5倍的伤害加成。

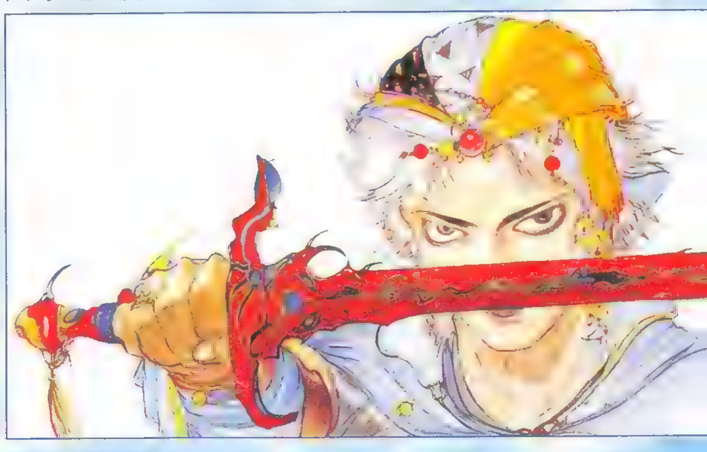


第三讲：与异常状态相关的分析和研究

异常状态的实际效果

异常状态在RPG游戏中是起着至关重要作用的因素，以怪物图签为标准FF1中的异常状态有毒（**どく**/Poison）、盲眼（**くろやみ**/Darkness）、睡眠（**ねむり**/Sleep）、沉默（**ちんもく**/Silence）、麻痹（**マヒ**/）、混乱（**こんらん**/Confusion）、石化（**せきか**/Stone）和死亡（**し**/Death）。

毒在游戏中有两种表象：一是怪物通过毒性的物理攻击附加给我们的异常状态，这种状态与其他RPG游戏表现一样，即是除了在行走时每发作一次损失1点HP外，在战斗时每回合也损失一定量的HP，而与其它RPG游戏不同之处在于该状态在战斗时损失的HP数并不是一个常数而是一个变量：换算公式为每回合损失总HP的5%，当HP达到上限999时因该状态损失的HP为49点。这种状态属于永久异常状态不会在几回合后自动解除，即便是在战斗结束后也无法自己消失，哪怕是用帐篷或者去旅店睡觉也治愈不能，非要用解毒药（**どくけし**/Antidote）或4级白魔法**ポキャル**/Vox解才行，这样看来这种最普遍的状态当真是FF1中最“讨厌”且是最“烦”的状态之一。另一种表现是我们使用**クラウダ**/Scourge对怪物产生的效果：一闻立仆（即死），但他不属于死亡属性而属于毒属性。此外在游戏中怪物还有些战技能将毒作为直接产生伤害的属性攻击，如：Poison Gas。



盲眼和沉默都属于使中者行动受限的异常状态（其实是使五官中某一功能发生障碍），前者为中者的命中率下降（具体效果将在物理攻击产生的伤害那讲中讨论），后者则使中者无法再吟唱魔法，但是怪物专属的战技不受影响。它们的另一个共性是它们都是永久异常状态，即在战斗



中无法自动解除只能使用相应的物品消除，不过与毒不同的是在战斗结束后它们会自动治愈。巧合的是游戏中产生盲眼和沉默异常状态的魔法都是2级魔法而且还都分处于不同的阵营，他们分别是**ダクネス**/Dark和**サイレス**/Silence。

睡眠和麻痹都是使中者在短时间内行动不能的异常状态，它们的共性是它们都属于一时异常状态，即只能维持一段时间而且在战斗结束后会自动解除，但没有任何手段能够主动将它们消除。区别除了属性不同外还表现在时效性不同,这是一个很容易发现并总结的结论：即系统在每回合开始时都会判断是否脱离一时异常状态,而怪物脱离催眠的几率明显要比脱离麻痹的几率高的多。游戏中因魔法造成的催眠共有两种方式——最低级的黑魔法**スリプル**/Sleep和4级黑魔法**スリプラ**/Sleepra，前者对全体怪物有效后者只对单个怪物有效。麻痹也有两种魔法能产生——3级黑魔法**ホ-ルド**/Hold和6级黑魔法**スタン**/Stun可惜的是他们都是对单体有效。附带一提：**ストップ**/ Stop虽然造成的效果也是麻痹且也遵循着麻痹的时效规则，但魔法本身的属性是时空，理由是它对抵御强项为时空(**じくう**/Time)的敌人几乎不成功，而对抵御强项为麻痹的敌人则有较高的成功率。

混乱也应该算是限制行动的异常状态，因为它使的中者在该异常状态的影响下只会用物理攻击,但它还有另一属性：即使中者反向倒戈不再攻击敌对那方而攻击自己这一方（包括攻击自己本身）。它也是一时异常状态且也遵循着与催眠和麻痹同样的时效规则，不过混乱并不像其他一时异常状态那样在命中后会有图标显示在状态解除时图标消失。它的显示方式是使怪物转向，消失时则怪物又会转回来。

石化和死亡算是使中者完全丧失行动能力的异常状态。在怪物被命中后都是马上挂掉所以没有区别，而在我方被命中后则体现出明显的差异性：除了解除方法不同外，还表现为我方被石化后HP保持不变，而中死亡后就像平时被打死那样为战斗不能状态HP也变成0。无论是中石化还是战斗不能，解除后之前使用辅助魔法得到的强化将全部消失。有两点需要指出：一是石化后也像死亡一样不能再被攻击。二是关于战斗不能这一异常状态，游戏中除了HP被打到0和中了死亡属性异常状态外。Scourge、**クエイク**/Quake、**じしん**/Earthquake、和**デジョン**/Warp魔法以及敌人的部分战技虽也产生死亡效果，但是它们的属性都不是某些专家宣扬的是“死亡”属性，而会被对各自的属性抵御强项所克，如：Scourge是毒、Quake是大地、Warp为时空等等。

最后我们讨论一下中复数异常状态产生的异常状态“累加”的情况，在FF1中所有的异常状态都是可以累加，就算是作用相近的睡眠、麻痹和混乱也会并存，且异常状态们会根据自己不同的时效性或解除方式分别解除，也就是说对某怪物同一时间先睡眠未解除时再用麻痹，并非睡眠解除后麻痹生效，而是睡眠生效时段内麻痹也生效，可能麻痹会先解除。但是之前已经中过的异常状态再用的话则会MISS，即便是之前用Sleep产生睡眠效果若还未解除，无论你怎么使用Sleepra都会MISS而不是再度产生催眠效果。这也许是S-E用于限制频繁使用一时异常状态魔法以延长一时异常状态时效性的一种手段。图标方面后中的异常状态的图标会覆盖前一个，若中混乱产生转向并不覆盖图标也就是说怪物依然顶着图标转向。

己方使用异常状态魔法的命中率分析

虽说异常状态的命中率只有两种情况要么产生要么不产生，但是牵涉到统计学的几率问题使得这项研究就难以有个明确的解释，至少不可能像研究伤害值等数值般给出个准确的换算公式。我们这里能做的只是给出在何种条件下比较容易命中，在何种条件下命中率又相对较低。

好了，开始我们第一个话题：异常状态的产

生与哪些因素相关。多数的异常状态是由魔法引起的，而对于魔法而言INT又是一个重要的数值，那么首先想到的自然就是INT。不过想法总是与事实本身存在着偏差，下方左图是全能力归0时使用1级黑魔法**スリプル**/Sleep时的效果图，它表现出只有三分之一的几率使敌人陷入睡眠状态。下方右图是全能力为99时虽然是对不同的敌人使用同一魔法，但是还是出现了相同的几率，即约为三分之一的几率使敌人陷入睡眠。（PS：睡眠不是这两种怪物的抵御强项）



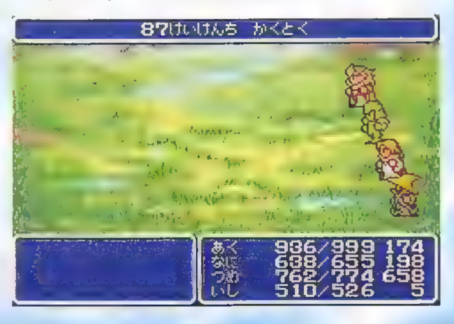


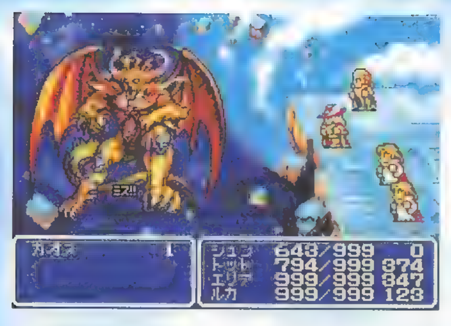
这么看来包括INT在内的全能力对异常状态的命中率没有丝毫影响，那么我们只能逐项改变其余因素来观察异常状态的命中率产生的变化了。将我方能力逐一归0测试的结果显示，仅有LV对异常状态的命中率有影响，证据是在LV1时对哥布林用单体异常状态魔法时测试了几百下后约每5下中有3下命中，而当LV33时对哥布林用相同的魔法时同样是测试了几百下几乎是每下都能命中。因此我们能确定随着LV的提高异常状态的命中率也有相应的提高，但效果不是很明显。

在怪物方面呢？你是否会产生这样一个错觉:聪明（指INT高）的怪物不太容易中异常状态。当然正如之前所说的那是个错觉：理由是对INT同样都是10的怪物006 **ブラックウイドウ**/Black Widow和083 **アロザウルス**/Allosaurus（该条龙不易找到，这里提一下它出没的方位是北半球**ミラ–ジュのとう**/Mirage Tower附近）使用睡眠魔法，结果前者一次就中而后者则50次都未中。再仔细比较这两个怪物的各能力值发现他们的魔防（**まほうぼうぎょ**/Magic Defense）明显不在一个档次上，前者的魔防只有28而后者确高达200，这么说来怪物的魔防才是对异常状态抵御起真正作用的因素。而之所以会产生前面的那种错觉是因为INT高的怪物魔防通常都很高，对异常状态的抵御高也很正常，但反过来魔防高的怪物INT未必高，比如Allosaurus就是一个驳倒INT影响异常状态命中率的典型实例。经过在下测试发现：从0到几十点魔防并不能看出几率有多大提高，但到魔防超过100点时就能明显感觉到较高的抵御，而超过200点的魔防更有着惊人的抵御几率。

前面就已经讨论过3级黑魔法Hold和6级黑魔法Stun都能使怪物陷入麻痹状态，但是这是否意味着高等级就比低等级好呢？首先答案是肯定的。因为在对033 **アストス**/Astos使用**スリプラ**/Sleepra和**スリプル**/Sleep时能明显感觉Sleepra成功率高点。但是答案又不完全正确，在以Allosaurus为试验对象时使用了近50次Hold和Stun，却发现前者成功了2次而后者1次也未成功。所以只能客观的说同效果异常状态高等级的魔法比低等级的魔法稍微强一点，这在对付魔防不超过200的怪物时比较清晰，而在对付魔防高于200的怪物时则无明显感觉。

然后要说的是怪物图签中的抵御强项和抵御弱项对异常状态命中率的影响，原本在下认为抵御强项就是完全免疫该项异常状态，但是一次测试后发现这一想法是错误的。在下使用了Scourge魔法对付有抵御强项为“毒”的010 **ゾンビ**/Zombie和005 **スケルトン**/Skeleton，在使用了约30次后居然它们被“毒”死了。（下方左图显示的是被毒死后获得的EXP，FF1的EXP是在战斗后根据存活的人数平分，若杀掉2个2EXP的怪物而四人全部存活那么每人能得到2×2÷4=1点EXP，下方左图显示的是毒死一个Zombie

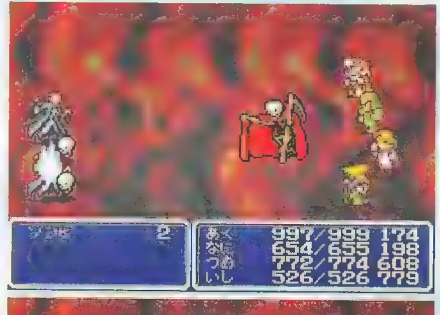


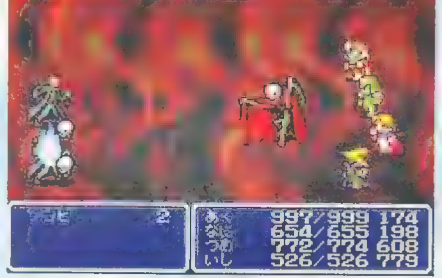


后得到24÷4=6点EXP）。后来在下又试了其他异常状态不止是Scourge，Quake也能将他们“震”死（Zombie对Quake有抵御Skeleton对Quake无抵御故主要是用Zombie测试），但是在用**デス**/Death和**キル**/ Kill时直到MP耗尽依旧没有将他们弄死，这是为什么呢?难道是Scourge或Quake比较特殊吗？带着这一想法在下又对能抵御毒的一群032**ピスコディーモン**/Piscodemon用Scourge试了几百次依旧没“毒”死一只，而使用**デス**/Death和**キル**/ Kill 则能轻松杀死它们，所以Scourge比较特殊不成立。

结合前面的知识，你是否想到了“双重抵御”这一概念。上方右图是干掉3只024**ガスト**/Ghast时的截图，从图中获得的EXP证明这三只都死亡了并没有一个逃走。（该怪物的EXP为117，故计算公式为117×3÷4=87。）而其中一只是在下使用了几百次Scourge“毒”死的，但遗憾的是实在耗不下去只能将另外两只用物理攻击干掉了而始终没有“毒”死，不过这足以证明问题了。前面已经讨论过魔防对异常状态成功率在数值相差不大（即0到几十点）的情况下只有微弱的影响，那么这四种怪物中魔防最高Piscodemon几百次没有被毒死一只，魔防较差Ghast被毒死了一只，而魔防最差的Skeleton和Zombie则在30次就能被毒死一只，这一现象引发出怪物对某异常状态有抵御强项时魔防的作用得到了极大的强化，即便只有几点魔防也有极大的抵御效果，而越高的魔防也意味着中该项异常状态越发困难。当然也不是不可能命中，天幻就曾有人连最终BOSS——128**カオス**/Chaos也“毒”死了。

如何破解“双重抵御”呢？8级的白魔法**ディスペル**/Dispel可对单体怪物使用，无论是从字面上还是从其说明文档上的解释都只是“解除怪物的有利状态”。但这一有利状态又如何定义呢?国内的FF知名站点都对其含糊其词。而翻了翻日站的解释，见其写得清清楚楚“将怪物的魔法防御消除”是不是这样呢？我们不妨还以上述所提到的3只 Ghast为例看一下效果。哇！真的是那样明显啊！前两只Ghast在使用了Dispel后立刻就能被毒死，第三只Ghast则在第二次闻到Scourge后挂掉。在下又对最终BOSS也如法炮制了一番（几乎是每用一次异常状态魔法就用一次Dispel），结果就出现了一次如下方左图显示的那样Chaos被混乱的局面，不过出现这样的局面的几率实在是很低，约256次里面最多只能出现一次，至于“毒”死在下没有试出来。（真羡慕那位毒死Chaos的老兄啊！）





这样看来Dispel似乎瓦解的不是魔防而是如说明中说的那样“瓦解有利状态”，否则使用Dispel次数越多Chaos应该越容易中异常状态，至于这个有利状态其实就是抵御强项。为了验证这一问题在下又一次找到了Allosaurus（嘿嘿！谁让他魔防高啊！而且它本身也没有任何抵御强项和弱项），将Dispel伴随着各种异常状态的魔法一鼓脑儿的扔过去，不过几率还真让人寒酸，本身的Dispel命中率就不高约5次中成功1次，使用后无论是毒、大地、死反正该用的都用上了还是不见它怎么的。在下又去找到了原先怎么用既死也弄不“死”的Zombie同志验证了Dispel瓦解的千真万确是抵御强项。（上方右图就是死神亲媚Zombie的一幕你明白了吗？）Dispel瓦解抵御强项对于攻击魔法也同样有效，下方左图就是最佳立证，是否被瓦解过受到**ブリザラ**/Blizzara伤害

就不一样，但是抵御弱项依旧保持不变不信让**ファイガ**/Firaga来告诉你吧！（下方右图，PS：Zombie同志喜冷怕热。）



此外异常状态也存在着易中或不易中的现象，上面已经说过在没有瓦解抵御强项时对Zombie和Skeleton使用毒约30次就能“毒”死他们，而使用死亡根本没有成功过，这已经在说明毒与死相比属于易中状态。如此设定的理由其实很简单，毒在FF1中被设计为最普遍的状态，易中很正常。再说怪物的物理攻击中也经常附加毒状态，同样在怪物的物理攻击中也附加了死亡这一状态。（如：**こおりのどうくつ**/Cavern of Ice中的怪物群）毒与死产生的结果可截然不同，如果这两者的触发几率都很低或都很高且非给玩家们有了个骂S-E的幌子，S-E再愚蠢也断不会做到如此地步。日站有份研究报告指出：使用Dispel瓦解了**デスマシーン**/Death Machine的抵御强项后对其使用全部异常状态，一时异常状态较容易成功（这些都有截图为证），永久异常状态中盲眼和沉默也较容易成功，而一击必死的异常状态则最多一次用了8640回Death后Death Machine依旧蹦蹦跳跳的。

这里提一个常识问题是游戏中有不少武器使用后能产生魔法效果制造异常状态，比如：招魂军刀（**レイスサーベル**/ Razer）使用后产生Scourge。不过游戏中的没有任何武器在攻击敌人命中后能产生异常效果，这在FF系列中也是一个特例。

最后说种变相提高异常状态的方法，大多数群居怪物会至少出现2个以上，若也用群体异常状态魔法如：Sleep则有很大几率使其中的某一怪物陷入异常状态。

这一研究的意义：从上面的研究可以看出要使异常状态成功，除了要怪物魔防低外，LV也是一个重要的因素。在极限通关（提一下目前已知的最低LV为16）那样己方因实力明显不足而必定与BOSS拖入持久战的情况下，使用异常状态简直就是浪费时间并加速自己的死亡，再说大多数BOSS有着高魔防和多抵御强项使用异常状态毫无意义。也许有人会提出能用Dispel瓦解BOSS的抵御强项，关于是否可行这一问题我们先放到一边，仅仅说下习得这个魔法的LV至少要39，这个LV已经不低了。还有就是千万不要去做只以异常状态攻击通关这一天方夜谭的研究（以别的手段都可以就是用它不行）……那可是对人的毅力和耐力的极大考验，我们可以建议政府将《FF1A只允许使用异常状态通关（连逃跑也不允许）》作为一种刑罚方式，因为它等于宣判了10以上的有期徒刑甚至是无期徒刑。当然也并非说异常状态一无是处，除了“游戏”（这里当动词）杂鱼外异常状态还能睡死**ガーランド**/Garland（按正常游戏流程而言此时的光之战士只会“睡眠”）、麻死**リッチ**/Lich（它只有这一项不抵抗）、毒死**ティアマット**/Tiamat（虽然魔防超过200但是抵御弱项为毒……汗啊）、以多种手段整死**マリリス**/Marilith(它存在多种抵御弱项且只防石化和毒)和**グラーケン**/Kraken（它只防大地），并且尽情玩弄土之SOUL OF CHAOS和火之SOUL OF CHAOS中的众BOSS（虽然他们存在着多抵御强项但是魔防都很低，一旦被Dispel瓦解就……**ルビカンテ**/Rubicante除外它的魔防已经到200了）。早期的几个BOSS中对付Astos时光之战士既没有像样的异常状态魔法，也没有促使异常状态成功的LV，对付吸血鬼时光之战士瓦解不了它的抵御强项，而后期的几个BOSS魔防都上200了异常状态难以命中。

己方对怪物以任何手段制造的异常状态的抵御分析

怪物造成的异常状态主要有三类：使用异常状态魔法、使用怪物专属异常状态战技或物理攻击中附带异常状态。其对我方使用异常状态的魔法和战技的命中率通过日常的观察就能得出：与LV存在着明显的正比关系。在下也为此做过试验：使光之战士全能力归0时以不同的LV直接面对Astos疯狂的异常状态攻击，在LV为1时几乎







每下必中而在LV为40时则约每5下中1下，到LV70约每10下中1下而在LV99时则一下也不中。至于怪物本身也并非因怪而已，LV低时遇到131 **アーリマン**/Ahriman的战技**じしん**/Earthquake与遇到139 **オメガ**/Omega的Earthquake时一样“痛”,LV高时一样他们用这招就是给我们“喘息”的机会。

游戏中存在着Dispel这一加强异常状态命中率的辅助方法，与之对应的是游戏中也存在着抵御异常状态的辅助方法，那就是7级白魔法为**バマジク**/NulDeath，其效果根据解释为“抵御即死效果”，死亡属性自然没话说，但由其余属性产生的既死效果抵御否？答案是肯定的……最普遍而且也是最有力的证明就是与Omega决战的前题要先补个该魔法防止“**じしん**/Earthquake带来的团扑”。再延伸一步，该魔法对其余的异常状态也有抵御作用。证据就是使用了NulDeath后Astos的连Sleep和Dark也再成功不了。但是抵御的“毒”仅仅是异常状态中的毒属性与怪物专属战技中的毒属性无关，上面两幅图分别是使用NulDeath前后受到Poison Gas攻击产生了相近伤害的截图，其揭示的就是这一问题。还有就是NulDeath并非抵御全部状态变化，能力增减状态其无法抵御。下方左图显示的就是在使用该魔法后又遭到**ラスロウ**/Slowra魔法的侵袭。注意看NulDeath本应是被绿光笼罩的，但是其中的小偷和黑魔法师身上出现了因**ラスロウ**/Slowra产生的异样白光。其实NulDeath也无法抵御全部异常状态，无属性的异常状态如：**テュポーン**/Typhon使用的**はないき**/Nuke照样能让用过NulDeath的光之战士们挂掉，下图就是骑士被喷中后，尸体飘下来的一幕，绿光表明NulDeath已被使用。还有一个现象需要指出：不知是不是这次FF1A中AI被改进过了，在使用**バマジク**/NulDeath后Astos使用异常状态魔法的次数明显减少,同样在不断强化了物理防御后怪物用物理攻击的次数明显减少。





在检查NulDeath作用时为了避免高LV带来的高抵御而采用全员LV30，此时发现异常状态对于物理系职业比魔法系职业更容易被命中。那么是否也像抵御攻击魔法或战技的伤害那样存有槛的概念，在越过某道槛时获得抵御呢？我们参照属性伤害来试试看。以骑士为例其在LV31时就很少再中异常状态，而其未转职前的职业战士在这个LV时还在“吃”Death呢？如此看来似乎原来的槛的概念不再适用。此外之前说过的存在着易中或不易中的异常状态这里又得到了个很好的证据，那就是LV26之后物理系职业也很少再中Death但是依旧容易被睡眠和陷入盲眼状态中去。

下一个问题是由物理攻击附带的异常状态是否也能随着LV的提高而变的容易抵御呢？为此在下专门拜访了被群湖环绕的以异常状态闻名的Cavern of Ice，其中的072 **スペクター**/Specter言传身教地告诉我们LV为1时几乎一直被麻痹着，而LV31时物理系职业也不再容易被麻痹了。答案已经不言而喻是随着LV的提高降低物理攻击



附带着异常状态的命中率，唯一与异常状态魔法或战技不同之处是即便之前已经中了还是会用新效果取代旧效果而非MISS，所以就有了“麻”到死的概念。

之前已经说过8级白魔法能使除无属性攻击魔法或战技外的全部有属性的此类伤害减半，那么它是否也能抵御异常状态呢？在下很兴奋的告诉你NulAll不愧名字中的All异常状态也抵御。不相信的话请看下方左图被Astos的异常状态折磨的死去过来的光之战士中只有一个还屹力不倒，他就是被NulAll的光芒照耀过的忍者。不过NulDeath抵御不了的无属性异常状态，它也无法抵御。





最后要说一下一种不应该算是异常状态的白魔法**フィアー**/Fear产生的作用正如它的名称显示的那样：促使怪物采取逃跑行动。有经验的玩家会发现：游戏中怪物采取逃跑行动的几率随着你的LV提高而提高，到LV99时大部分怪物都会拔腿就跑了（果然是欺软怕硬的典范），还有一小部分逃跑意向极低的怪物会留下来作战到死。（Piscodemon就是这类典型）。经在下测试**フィアー**/Fear仅仅只是适当的提高怪物逃跑的几率，所以在你当前LV下会逃的怪物在使用了**フィアー**/Fear后会逃的更快，不会逃的怪物稍微会拔下腿但还不一定会迈出去。所以该魔法仅仅只在LV高时回避不必要的战斗有用休想在LV低时瞒天过海。另外怪物全部主动逃跑的话还是有1点EXP的。（见上方右图）

这一研究的意义：与别的版本相比GBA版FF1A中对异常状态抵御得到了很大的加强，这主要体现在转职后职业LV30左右物理系职业也不易中异常状态了。这么做的好处在于使通过以“即死”和“石化”等完全丧失行动能力的异常状态见长的怪物盘据的Cavern of Ice等场所时不再会尸横遍野，不过要达到此种程度需要的LV依旧在已知的极限通关的最低LV之后，所以极限通关时还是要赌运气回避BOSS们释放异常状态。此外在对异常状态的命中率和抵御因素中，我们能够清晰地发现LV发挥着重大的作用，再结合促使怪物逃跑和在抵御属性伤害、魔法等级与LV之前的关系以及伴随着LV的提升而产生的基础能力值和命中、回避的提升，在下认为LV才是FF1中最重要的属性。

异度传说 I·II

剧情攻略

NDS	BANDAI NAMCO	2006.03.30
	RPG	1人/5040日元
异度传说1・2	512M	

第一话 演习

KOS-MOS是对宇宙未知生命体库农西斯（グノース）用人型作战兵器，但现在使用模拟作战用筐体，功率仅为正常状态的22%。这次太空实验的负责人是紫苑（シオン），目前正带着KOS-MOS在实验场地完成最后的实验。实验进行了一半，研究所副主任阿兰（アレン）忽然赶来，并告知军方发来了联合实验的邀请，虽然名为邀请但实际上就是命令，紫苑和KOS-MOS要与军方代表巴基鲁（バール）及他的人形兵器阿莱克斯（アレックス）共同进行下面的实验。虽然紫苑心中略有不满，但是命令还要坚决执行，而军方代表巴基鲁的态度极为恶劣，并且在战斗时毫不在意阿莱克斯的安危，明知阿莱克斯就在敌人的正面依然开火，这令紫苑非常反感，但是面对军方的代表，紫苑也不好说些什么。在紫苑心中，阿莱





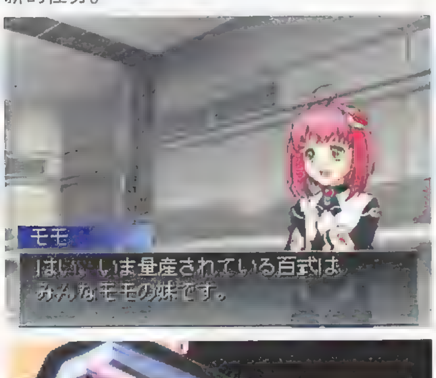
克斯和KOS-MOS虽然不是人类，但是一直认为他们都有自己的感情，与人类应该平等。在实验的途中本部忽然传来了新的机体正在接近实验场地的消息，KOS-MOS立刻提议向其发起攻击，这使在场的所有人都对KOS-MOS的成长感到惊讶，不过现在却没有时间细想。将来犯的神秘敌人击败后，敌人并没有消失，而是进化成另一形态。此时KOS-MOS却突然不受控制，独自冲上与敌人战斗，战斗时的KOS-MOS完全不受控制，出手极为狠辣，这使得紫苑担心不已。更令人惊讶的是实验基地将在三十秒后崩溃，阿兰冒着生命危险赶来通知大家立刻转移。

返回本部后，军方又提出索要KOS-MOS数据要求，再加上清理场地和实验的收尾工作，紫苑简直是忙得不可开交，与此同时太空中正在进行回收作业……

第二话　袭击

距离从宇宙离开还有7小时36分，本次作战的最初目的是调查行星消失时间和保护调查队安全，但是在发现奏哈鲁（**ゾハル**）后，立刻改变了任务而是全力于奏哈鲁的回收工作。但安托琉（**アントリュー**）中佐却不肯透露具体的原因，连舰长和副舰长也只是听闻在以前完成回收任务时有人员伤亡，而这次上级下达的命令则是以回收奏哈鲁为第一重任，甚至要重于工作人员的生命……

紫苑在稍适休息后，又想起了KOS-MOS的暴走，并苦苦思索KOS-MOS暴走的原因。这次的暴走其实已经是第二次了，但情况却与上次完全不一样。阿兰副主任在舰艇的实验室内安排完具体工作后，立刻来找紫苑商谈KOS-MOS暴走的事情，但紫苑确实不知道什么。军方此时又下达了使用KOS-MOS的命令，紫苑立刻找到安托琉中佐后报告了KOS-MOS的目前系统不稳定暂时不能使用，但是中佐却不能谅解，而且提醒紫苑，只要搭乘上军舰，就不能认为自己是在实验室中，而是已经进入了战场，而KOS-MOS更好比战场上的尖兵。好在舰长出面解围，给紫苑派遣了新的任务。







走出舰长室后，紫苑又遇到了一件怪事，一个女孩子的身影若隐若现，仿佛是幽灵一般，倍感好奇的紫苑紧跟其后，结果看到了少佐训练士兵的场面，紫苑立刻联想起自己的老上级凯宾（**ケビン**）。随后映入紫苑眼帘的是奏哈鲁，而神秘的女孩就站在它的面前，仿佛在向紫苑诉说着什么。专注思考的紫苑忘却了奏哈鲁的危险，忘记了曾经有回收人员在接近奏哈鲁后神秘消失，逐渐走近了危险的奏哈鲁，幸亏少佐及时大声警告，才使紫苑没有过于接近奏哈鲁，避免了遭到消失的厄运。



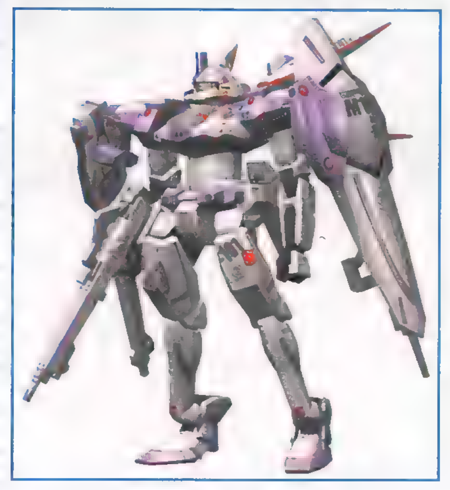
在调整室内，紫苑找到了卡斯巴赛（**カスパー**）大尉，并见到百式观测器，出乎意料的是它竟然也是女孩子造型，虽然它的正式姓名权归军方所有，但紫苑还是为它起了昵称，一下子拉近了“二人”的距离。完成调整机体的任务后，巴基鲁中尉返回房间。一进门他就大喊大叫，对紫苑的态度极不友善。因为他的理念与紫苑完全不同，在他眼中阿莱克斯等机体只是商品是工具而已，并跟紫苑争论起来，最

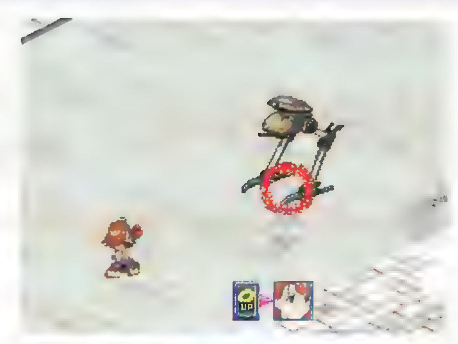
后阿莱克斯挺身而出挡在紫苑身前，告知巴基鲁中尉自己虽然只是商品，但目前的工作却是自己的意志自己的选择。最后疑似DME中毒的中尉很不情愿地回到自己房间休息，卡斯巴赛大尉替他向紫苑道歉，闲聊之余提到了行星米露莫阿（ミルモア），更让紫苑感慨万分。原来那里正是紫苑的故乡，由于战争的破坏该行星已经不能接近，但目前尚未从宇宙中消失。然而紫苑却坚信自己迟早可以返回故乡，重新踏上行星米露莫阿。

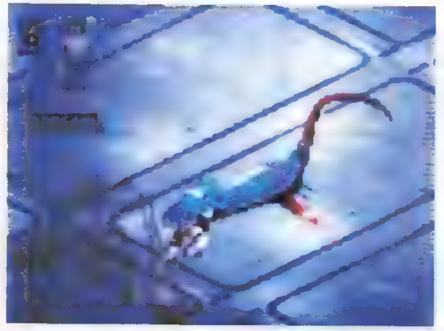
一阵紧急的铃声响起，这是第三级非常警报，这次的警报响起并不是因为外部袭击，而是由于舰艇内部的KOS-MOS觉醒而致。舰内一团混乱，但祸不单行舰队的正前方出现了大群库农西斯，警报立刻随之升级为一级警报。不知KOS-MOS的突然觉醒与库农西斯来犯二者间有没有联系?

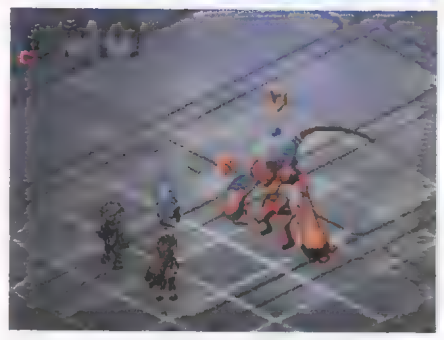
第三话 别离

库农西斯的战斗力惊人，不但迅速突破了舰队的防线，并且有大约50只侵入了母舰内部。百式紧跟紫苑一起赶往开发室，并在关键时刻舍身搭救紫苑：母舰的墙壁因库农西斯的进攻倒塌，百式将紫苑推开自己却被倒塌的墙壁掩埋。由于敌人过于强大，司令部决定放弃主舰。在失去百式的紫苑茫然之时，阿莱克斯及时赶到，保护紫苑一起与友军合流，一路上紫苑亲眼目睹了惨烈的战斗。在巴基鲁中尉的机体受到重创战斗不能时，阿莱克斯挺身而出与敌人英勇战斗，但巴基鲁中尉却不顾紫苑的多次









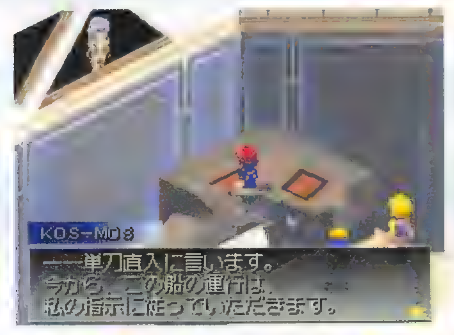
劝阻，按下了自爆按钮。一声巨响之后，阿莱克斯与敌人一起消失在硝烟中，巴基鲁中尉却露出了得意的笑容。巴基鲁中尉的所做所为让紫苑非常愤怒，但又无可奈何。不过巴基鲁中尉并没能笑多久，新的敌人出现并一下将巴基鲁中尉击飞。另一名敌人则抓起了紫苑，危在旦夕的紫苑并没有惊慌失措，完全没有考虑自己面临死亡，而是在眼前浮现出刚才小女孩的身影。在这千钧一发之际，KOS-MOS杀到并一枪将敌人击毙。觉醒后的KOS-MOS不但摘去了面具，能力也大幅上升，瞬间消灭了多名敌人救了巴基鲁中尉的老命。

紫苑一行人与安托琉中佐会合时，奏哈鲁已经被库农西斯夺走，并且多名敌人对众人展

开包围之势。巴基鲁中尉与接近紫苑的敌人战斗时，不慎挡住了KOS-MOS的攻击线路，然而KOS-MOS并未变换角度，而是继续射击将中尉与敌人一起送上了西天。当日中尉不顾阿莱克斯的安危而直接射击，此时却轮到了自己被人枪杀，也许这就是报应吧。虽然紫苑对巴基鲁非常不满，但是仍然不能认同KOS-MOS的这种行为，但KOS-MOS却说自己只是兵器，接受的命令只是保护非军事人员，军人的死活与自己没有任何关系，自己只是为了完成任务而作出正确的选择。由于现在的情况危急，紫苑虽然心有不甘但却无可奈何，只得迅速撤离。转瞬间战舰沉没，来不及及时撤离的人们被无情的黑暗吞噬，消失在漆黑的宇宙中，而太空中仿佛有人在向KOS-MOS下达新的命令……

第四话　前缘

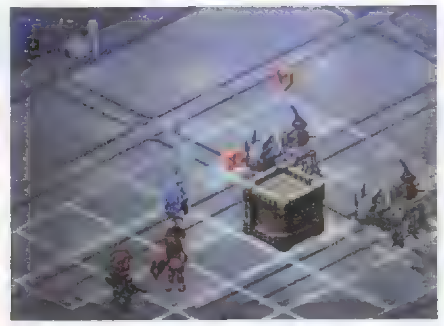
在太空中昏睡的KOS-MOS被路过的舰艇唤醒，醒来后她立刻使用武力威胁夺取了民用舰艇的控制权，强行进入舰内。进入舰艇后，KOS-MOS立刻收到了紫苑和阿兰的求救信号，但却不肯前往营救，而是要让他们静候军方救生艇，自己则要去完成所谓的任务。幸亏神秘







的少年凯奥斯（ケイオス）出现并下达了救助命令，使紫苑和阿兰绝处逢生。紫苑对KOS-MOS觉醒后的变化感到惊讶，但始终不能找到原因。可惜的是好日子并不能长久，短暂的和平后这艘民用舰艇上也出现了大量的库农西斯，但好在我方也有莫莫（モモ）和基奇（ジギー）帮忙。一路血战之后，紫苑一行终于到达控制室，但这里已经受到库农西斯威胁，更有一只已经抓住了安托琉中佐的头部。关键时刻神秘少年凯奥斯突然发威，一出手便将威胁中佐生命的库农西斯消灭，这令在场的所有人都大为惊讶。但凯奥斯却满不在乎地说:“这跟有些人擅长跑步，有些人擅长绘画一样，没什么大不了的！”与众人交谈后，紫苑发现这艘舰艇上的人都非常特别，与这些人在一起一定很有意思，只可惜KOS-MOS现在完全不听从紫苑的命令。看着眼前的莫莫，紫苑又想起了当日搭救自己下落不明的百式，只能默默地祝福她平安无事。



这艘民用舰艇名为艾扎鲁号，目的地是第二米露莫阿，那里也正是紫苑的第二故乡。紫苑向大家展示了自己的厨技，众人边吃边聊甚为融洽，但中佐却没有来食堂吃饭。善良的紫苑只好把饭菜再热一遍，并亲自给中佐送去。而中佐却在众人享受美食之时找到了沉睡

中的KOS-MOS，并向她举起手枪瞄准。原来在几年前的那次KOS-MOS暴走事件中，中佐也是受害人之一，在中佐的心中一直对KOS-MOS充满仇恨。但是这次的袭击并没能成功，紫苑赶到时发现中佐躺在地上，幸运的是中佐并没受伤。

艾扎鲁号终于联系上了军部，马盖利斯司令对中佐的表现很不满意，而他却正是当初关押莫莫的元凶，听说莫莫也在船上后，司令立刻“派遣部下”前来抢夺。

第五话 演边

劳累一天的紫苑终于可以躺下休息一下，美美地睡上一觉，在梦中紫苑又遇到了那个神秘的小女孩，她还跟紫苑说了一堆莫名其妙的话。一声巨响将紫苑从梦境拉回到现实的世界，大量的库农西斯杀到，其中竟然有一只超大的库农西斯，全长1万六千公里的圣堂船。紫苑和KOS-MOS立刻与大家一起准备战斗，但在一阵强光后，紫苑失去了知觉。苏醒后紫苑发现自己已经离开了艾扎鲁号，身边也只剩下了KOS-MOS、凯奥斯、莫莫以及基奇四人。KOS-MOS检测出众人现在是在巨大库农西斯圣堂船的内部，艾扎鲁号则在距离这里大约10公里外的地方，虽然现在只有五人，但也不能坐以待毙，必须立刻与艾扎鲁号会合。在圣堂船的中心部分，众人发现了消失的奏哈鲁，随





后中佐大人突然出现，并化身成凶猛的库农西斯向大家发起了猛烈的攻击。虽然紫苑不忍出手，但是为了保护大家的安全，众人不得不合力抵抗中佐的进攻。但此时的中佐已经完全失去了理智，无奈之下众人只得亲手将曾经的同伴杀死，中佐在临死前恢复了神智并且说出一番道理。中佐死后圣堂船内忽然剧烈的振动,有如地震袭来之势，但幸亏及时发现艾扎鲁号所在位置，众人才能幸免于难。而紫苑却一直在沉思着中佐的临终留言。

第六话 光芒

虽然艾扎鲁号成功逃脱，但是并没有解除危险，因为后面还有大约三千只库农西斯紧追不舍。不过天无绝人之路，从四点钟方向炮击将已经接近艾扎鲁号的库农西斯击落。大型战舰**デュランダル**号逐渐靠近，并继续炮击库农西斯，但毕竟库农西斯拥有歼灭军方整支舰队的实力，仅仅一艘大型战舰并不能将其彻底击败，仅仅是分散了库农西斯的兵力。此时KOS-MOS一个人爬出了艾扎鲁号，在太空中发射强光，令人惊奇的是她并不是将库农西斯消灭，而是将其全部吸收，导致众人甚至怀疑自己的眼睛，怀疑所发生的一切。紫苑则联想到了自己的老上级凯宾，也许现在的KOS-

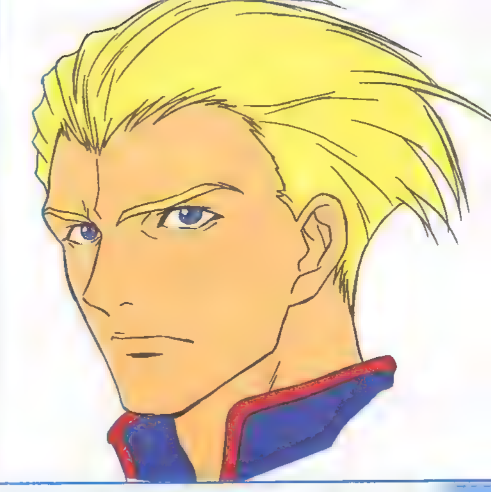
MOS才是凯宾所期望的真正KOS-MOS。

デュランダル号艇长名为Jr.，与艾扎鲁舰长是老相识，虽然外表只是一个小孩子，但是他却遇事冷静，深受大家的喜爱。两舰合流后，Jr.发现了漂流在太空中的奏哈鲁，立刻开启了“活动阻止装置”对其进行回收作业。由于艾扎鲁号损伤严重，不得不暂时在**デュランダル**号上进行修理，而两舰的人员汇聚一堂谈笑风声，可爱的小船长Jr.还跟阿兰开了一个小玩笑，骗阿兰说要把他和紫苑留在宇宙中，由于一本正经作出地商讨状，害得阿兰信以为真。而委托艾扎鲁号将莫莫送到第二米露莫阿的委托人正是Jr.，这次两舰会合后，**デュランダル**号决定也亲自前往第二米露莫阿，紫苑等人终于可以安心的休息一下了。

联系到局长大人后，得到了在KOS-MOS得到装备后转交米露莫阿第二局的命令，这让紫苑大发雷霆。因为目前连最熟悉她的紫苑都完全不知道KOS-MOS在想什么，更不能随便把战斗装备交给她，转交给第二局是一件很危险的事。不过局长倒是通情达理，痛快地答应了紫苑的请求，让KOS-MOS继续留在紫苑的身边。阿兰在此时更受到了打击，因为与紫苑一样同为失踪人口，但大家都担心紫苑而没人注意到阿兰，看来紫苑平时就深受下属的爱戴。





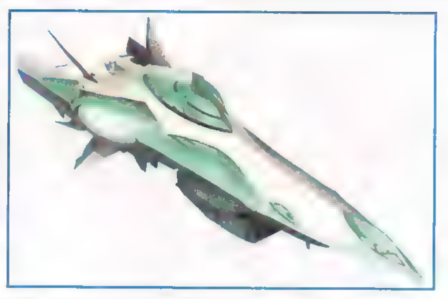


在**デュランダル**号上紫苑不但看到了很多被封印的奏哈鲁，还见到了人类变化成库农西斯后的样子，让紫苑觉得很不舒服。而库农西斯却是在米露莫阿战争后才出现的新生命，发明库农西斯的很可能是莫莫的制造者，被人称为狂人的由阿基姆博士，这让莫莫伤心不已。紫苑自然不能让“小妹妹”一个人难过，立刻赶来安慰。在莫莫诞生时，博士一直在对莫莫说：“一直做好事的话，莫莫会成为真正的人类。”因此莫莫一直对制造自己的博士非常爱戴，听完莫莫的这一席话，紫苑也对博士的想法有所改观。

第七话 嫌疑

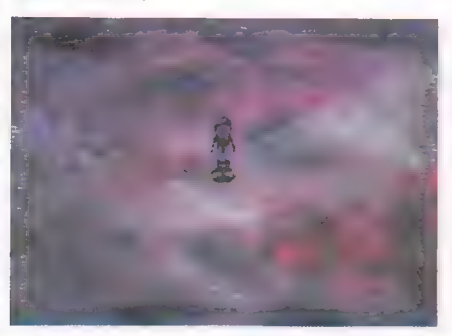
历经千辛万苦，紫苑一行人终于到达**クーイ・ファウンデーョン**市，一下船大家就被这座宏伟的城市感动。而阿兰则发现紫苑的心情不太好，因此与Jr.一起拉着紫苑去城市里散心。大家一起在海滩上享受着阳光的温暖，而紫苑却独自坐在远处，一边回味着当年凯宾曾经说过的话，一边制作着KOS-MOS的分析研究。此时迎接紫苑一行人的盖南（**ガイナン**）



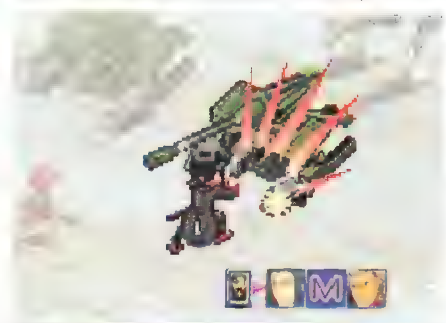


理事则向上级汇报任务的完成情况，远方的马盖利斯司令则似乎在酝酿着新的阴谋……

离开城市后，两艘舰艇继续向第二米露莫阿前进，在船舱内紫苑和阿兰无意间发现了Jr.与莫莫在悄悄“约会”，Jr.将一枚雕刻有文字的炮弹制作而成的护身符交给莫莫，让莫莫非常感动。然而在第二米露莫阿迎接众人的却是联邦军的光子鱼雷和联邦军舰队。收到新闻后，众人才得知联邦政府已经确定第二米露莫阿政府反叛罪名成立，**デュランダル**号则被视为第二米露莫阿政府的同谋。可笑的是联邦政府的证据却只是一段将**デュランダル**号与库农西斯战斗改编合成的影像。虽然在联邦政府议员内有人反对政府的这种做法，但是却不能改变联邦政府的决心，因为他们真正的目标是那些已经被回收封印的奏哈鲁。包围**デュランダル**号的舰队下达了最后通牒“由于涉嫌违反第18篇37章798条防卫情报的收集藏匿及第18篇105章2153条向联邦政府所属舰队发起攻击，请迅速停止一切行动解除武装。”在Jr.接受联邦政府的要求后，隶属特殊作战司令部情报局的拉必斯（**ラビス**）大尉登舰检查，并将舰上的各人分别关押观察。而拉必斯大尉和她的卫兵却是第二米露莫阿政府派到联邦政府的卧底，为了瞒过联邦政府的耳目，拉必斯大尉要求众人将其打昏在地。



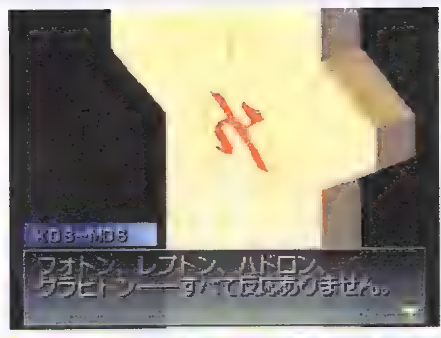
众人一路狂奔，终于来到艾扎鲁号前，但两名联邦士兵挡住了大家的去路。Jr.立刻冲到最前面，本想将这两名士兵催眠，不料敌人不但没有中招反而借机向Jr.发动攻击。原来这二人并非普通的士兵，而是马盖利斯司令的部下利哈鲁特（**リヒヤルト**）和海鲁曼（**ヘルマン**），虽然他们的能力出众，但毕竟双拳难敌四手，最终还是被紫苑一行打败。





第八话　过去

外面打得天昏地暗，KOS-MOS却在自己的小房间内睡得正香，全然不知外面的变化。众人本想唤醒KOS-MOS，不想却被拉进过去的世界，而且还被分成了两队。紫苑看到了父亲和儿时的自己，更再次见到了那个神秘的“幽灵少女”,这次二人决定好好谈谈。“幽灵少女”名为内皮利姆（**ネピリム**），众人目前所在的世界是十四年前的米露莫阿，这里也是紫苑深藏心底的记忆。而紫苑一行为何会返回过去的世界则只有KOS-MOS知道，内皮利姆与凯奥斯则似乎是旧相识。Jr.、莫莫、基奇一队人在这里看到了军队屠杀市民的惨剧，Jr.还看到了凯南与敌人作战的身影。到达U-TIC中央机关塔时，莫莫听到了博士的召唤，呈现在众人眼前的是十四年前米露莫阿灭亡的光景，让在场





的所有人都感慨万分。最后两队人马在教会前会合，找到了返回过去世界的原因：紫苑与KOS-MOS记忆共鸣。在教会的一扇门后，紫苑和Jr.看到了自己的痛苦回忆，在战胜一名巨大的敌人后，众人平安地返回到现实世界，KOS-MOS也从梦境中苏醒过来。

此时在凯南和琉利库（**リュ—ツク**）议员的努力下，联邦舰队接触了对**デュランダル**号的包围，而从过去返回的紫苑一行也对眼前的世界有了新的认识，更对米露莫阿纷争以及星球的灭亡有了深刻的认识。

第九话　亡灵

从记忆世界返回后，紫苑陷入沉思并把自己封闭起来，这让阿兰担心不已，可更让阿兰郁闷的却是自己不能帮上紫苑什么。太空中突然飘响起内皮利姆的歌声，随后库农西斯大军杀到，各舰立刻准备迎敌。紫苑立刻赶到艾扎鲁号与KOS-MOS会合，并利用KOS-MOS的防御装置，为疏散无辜市民争取了宝贵时间。可惜还是有一小部分库农西斯突破防线进入舰内，紫苑只得带着KOS-MOS与众人一起将这些敌人歼灭。

联邦舰队与库农西斯激烈交战时，阿鲁贝多（**アルベド**）突然出现，轻松地消灭了大量库农西斯，可惜他并不是友军，而是将目标锁定为莫莫。善良的莫莫为了照顾伤员，因此没与紫苑一起乘坐救生艇离开，结果落入阿鲁贝多的魔爪。

苏醒后的莫莫并不知道自己身在何处，在这里莫莫见到了可以算是自己姐妹的97号百式人造人和其他姐妹们的尸体，虽然莫莫与她们并不相识，但是由于同为博士制造，在莫莫的心里一直把她们当做自己的亲姐妹，看着她们的尸体，莫莫非常伤心。最后被阿鲁贝多一番惊吓后，在伤心与恐惧双重打击下，莫莫终于再度昏迷。



库农西斯的进攻一波接一波，一轮连一轮，使联邦舰队吃尽苦头，关键时刻曙光号战舰登场，一炮消灭了将近两万名库农西斯，替联邦舰队解了围。在KOS-MOS的协助下，曙光号成功发射“相转移炮”，消灭了大量的库农西斯。此时令人意想不到的是传说中的“天之车”竟然在此时出现……

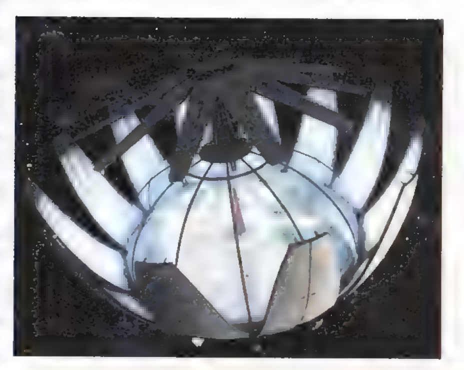




第十话　灼热

“天之车”是博士制造的研究设施，从十四年前米露莫阿纷争后便销声匿迹，不知为什么会在此时突然出现。前U-TIC机关就隐藏在“天之车”内，莫莫由于是博士的最后作品，因此博士将打开机关的钥匙藏在莫莫体内，所以阿鲁贝多要将莫莫绑架。感应到莫莫的呼救声后，Jr.再也不能忍耐，立刻登上艾扎鲁号前往救援。紫苑和其他的同伴们自然不能让他一个人独自前往，最后连不会战斗的阿兰也一起踏上艾扎鲁号，众人携手杀奔“天之车”。

阿鲁贝多能力出众，不但潜入天之车还一击将联邦舰队消灭大半，还将周围的库农西斯吸收，更瞄准了第二米露莫阿的首都，准备将行星破坏。紫苑一行自然不能纵容他的做法，此时艾扎鲁号的驾驶员托尼（トニー）大显神威，从天之车顶部的歌声传送装置顺利进入天之车内部。在这里大家找到了莫莫，但她已经失去了思想，这使Jr.更为愤怒。在天之车深处，终于见到阿鲁贝多，而他怀里却抱着莫莫。两个莫莫同时出现让大家非常迷惑，此时最初见到失去思想的莫莫却突然从后面勒住了Jr.的脖子，原来她根本就不是真正的莫莫，而是阿鲁贝多手下的百式，幻化成莫莫的样子来接近Jr.，为的就是在关键时刻帮助阿鲁贝多。愤怒的Jr.如有神助，竟然靠自己的力量挣脱了百式的束缚，并向阿鲁贝多发起了最猛烈的攻击。专心战斗的阿鲁贝多眼前忽然出现了博士、紫苑和KOS-MOS的身影，慌乱之下阿鲁贝多不得不将莫莫释放，全力抵抗Jr.的攻击。苏醒后的莫莫并没有休息，而是立刻站起来帮助Jr.战斗，化解了阿鲁贝多的进攻，并质问阿鲁贝多为何要将其他的百式思想吸收并杀死她们。但阿鲁贝多并没有回答，一个神秘人突然出现并催促阿鲁贝多该去完成自己的任务，并且挡在众人面前阻止众人追击阿鲁贝多。





虽然众人合力将神秘人击败，但是却不能知道什么。神秘人在临走时留下与内皮利姆相同的话：“想知道这一切吗？在某时某地自然会知道的。”简单地安慰一下受到惊吓的莫莫后，众人继续追击阿鲁贝多，并在天之车的最深处与他展开一场生死之战。自古以来邪不胜正，阿鲁贝多虽然强大但依然被大家击倒。Jr.向他询问为什么要做这些事，他却说全部是Jr.的错，因为在十四年前的米露莫阿纷争后，Jr.关闭了自己的心灵，导致阿鲁贝多被歌声侵蚀，最终成为歌声的俘虏。Jr.立刻感到内疚，但是并不能纵容阿鲁贝多继续这样危害人类。说完

这一席话后，阿鲁贝多召唤出了巨大的机体E.S.，命令身边的百式乘坐。此时紫苑发现阿鲁贝多身边的百式竟然就是当日搭救自己的百式，于是立刻出言劝阻。但为时已晚，现在的百式只想对人有用有人需要她，因此明明不愿与紫苑为敌人，明知阿鲁贝多是反派，但由于阿鲁贝多却需要自己，因此最终还是与阿鲁贝多一起选择了战斗。

E.S.的强大的离谱，紫苑一行远不是它的对手，眨眼间就被它全部击倒。在这危机之时天空中忽然飞来一部机体，接下了E.S.的全部攻击，并让大家立刻去破坏动力炉解救第二米露莫阿。趁两部E.S对抗之时，紫苑等人来到了动力炉前，但动力炉已经与库农西斯合体，众人不得不再苦战一场。成功地破坏掉动力炉后，阿鲁贝多竟然将整个天之车作为武器，企图用天之车直接撞击第二米露莫阿。第二米露莫阿危在旦夕，莫莫在这时发挥了重要作用，从自己的记忆中寻找到解决的方法。众人在莫莫的指示下决定前往天之车第43层开启制御装置，但是为了保证大家的安全必须要在大家乘上艾扎鲁号后，才能开启装置将天之车解体。这时KOS-MOS主动提出留下来开启装置，使紫苑非常感动，并与KOS-MOS约定一定要平安返回。虽然一直KOS-MOS不听紫苑







的命令，但是似乎她却一直将保护紫苑作为自己的首要任务。

天之车不断震动分裂，艾扎鲁号也陷入了紧急状态，但谁也不愿意抛下KOS-MOS先走，紫苑更是心乱如麻。此时空中突然传来了内皮利姆的声音，要紫苑打开心眼，听从她的指示紫苑平静下来后果然发现了KOS-MOS就在艾扎鲁号左舷附近，于是立刻请求舰长前去营救。冒着舰毁人亡的危险，紫苑和艾扎鲁号终于在天空中成功营救KOS-MOS。天之车分离的巨大能量带来了新的危险，艾扎鲁号在能量圈内摇摆不定，还要注意躲避袭来的陨石。而KOS-MOS却瞒过众人偷偷地走到舰外，不顾紫苑的阻拦打开防御装置，化解了艾扎鲁号的危机。幸运的是自己并没有随之消失，平安地返回舰中。

第十[illegible]话　大地

远方的马盖利斯司令发现了这里发生的一切，但最让他动心的还是E.S.战斗产生的共震，并立刻派遣部下前往调查。基奇向莫莫的“母亲”由利（ユリ）博士汇报完任务完成情况后，告诉博士莫莫很想见她，但博士并不同意。得知基奇在与自己的“母亲”对话后，莫莫立刻赶来，但博士已经结束了这次对话，使莫莫很伤心。

刚刚到达第二米露莫阿便传来全领域回避警报，这次则是两架E.S.突破政府军的防线，并逐渐向市区接近。负伤从前线返回的卡南(カ

ナン）告诉大家，这两架E.S.属于未知机体，很有可能是利用U-TIC机关复元的机体。大家立刻决定参战，用自己的双手保卫这美丽的城市，连阿兰也被紫苑的精神感染，决定献上自己的一份力。

在地下基地紫苑一行见到了这两架未知E.S.机体，而驾驶员正是利哈鲁特和海鲁曼。为了掩护大家撤退，KOS-MOS和紫苑留下来对抗强敌。虽然KOS-MOS被敌人打得遍体鳞伤，但依然在战斗中保护紫苑，为大家争取了宝贵的时间。在找到两架E.S.后，大家集体返回以二对二，跟敌人展开一场势均力敌的较量。将敌人击退后，看着体无完肤的KOS-MOS，紫苑伤心异常，最后更做出一个大胆的决定—将KOS-MOS移交二局，为KOS-MOS换上实战用筐体。

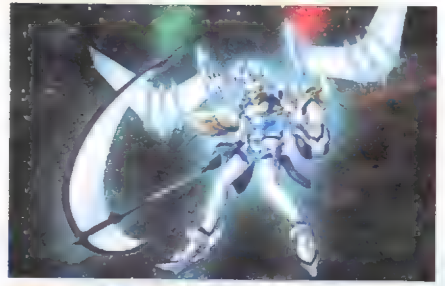
第十二话 家族

将KOS-MOS移交给二局后，紫苑想起凯宾说过KOS-MOS是为了保护人类而存在等往事，倍感失落。为了调节心情，紫苑决定一个人到处逛逛，最后来到了一间熟悉的酒吧小歇。在这里不但碰到了凯奥斯和Jr.，紫苑还见到了自己的哥哥金（ジン）。虽然紫苑的家就在这里，但不知为什么紫苑很不愿回家，不过已经被哥哥碰到则不能不回去，因此紫苑哀求凯奥斯和Jr.一起回去。在紫苑的盛情邀请下，凯奥斯和Jr.只得上她家做客。











紫苑的家就像书店一样，到处都是“知识”，看来金也是一名好学的上进青年。这对兄妹虽然很长时间没有见面，但一谈到去父母的墓地扫墓时，紫苑还是和哥哥大吵了一架……

夜晚紫苑偷偷地溜回艾扎鲁号，拉上阿兰一起去公园谈心。阿兰的父亲是有名的资本家，但阿兰却跟紫苑一样不喜欢自己的家，甚至把自己的家比喻成牢笼。也许是因为同病相怜，紫苑与阿兰交谈后心情大好，并决定立刻回家。

第十三话 [illegible]

莫莫终于见到了自己的“母亲”由利博士，为了能让莫莫配合解析工作，博士这次对莫莫十分亲切，让莫莫感受到了亲人和家庭的温暖。Jr.和大家一起来到解析室为莫莫加油，



但是Jr.不忍看到莫莫痛苦，借口自己胆小离开了解析室。在Jr.走后，解析工作进行得很不顺利，莫莫启动了自动保护装置，导致解析工作无法继续。为了得到珍贵的Y资料，博士继续加强解析，最后身体不堪重负的莫莫昏倒在地。紫苑知道此事后，立刻参与到解析工作中，虽然这样做是明显的越权行为，但为了莫莫紫苑别无选择。而紫苑的兄长金，也在此时接受了政府的邀请。



第十四话　追忆

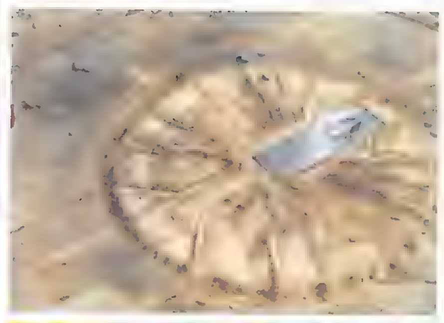
莫莫的深层意识处于非常不稳定状态，因此进入莫莫的思想世界相当危险，但是为了顺利完成解析工作减轻莫莫所受的痛苦，紫苑、Jr.等人还是选择了冒险。在莫莫的深层记忆中，

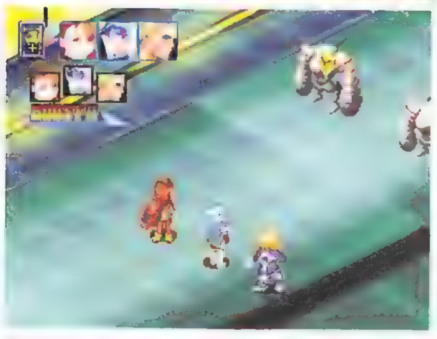




大家看到了旧米露莫阿莫莫的家，最后看到了十四年前的Jr.和阿鲁贝多及博士的亲生女儿小樱。身患绝症的小樱与Jr.青梅竹马，甚至将自己的“妹妹”托付给Jr.照顾，而她口中的妹妹正是莫莫。这时的Jr.名为鲁贝多，只是一名编号666的遗传子，认为自己只是一名人间兵器，不过小樱却毫不在意他的身份地位。在其他U.R.T.V士兵眼中的Jr.则是变异体，因此欺负殴打他们的长官Jr.。看到这一切的阿鲁贝多不能容忍他们的愚蠢行为，冲上前去将他们狠狠地修理一番，更将623号打成重伤。Jr.对阿鲁贝多的行为并不认可，并告诉阿鲁贝多623的伤势不轻，不料阿鲁贝多却满不在乎地说那样的小伤很快就能再生，并掏出手枪轰击自己的头部，向Jr.和凯南展示自己的再生能力。这让Jr.和凯南大吃一惊，可是阿鲁贝多却一直认为大家都拥有这种神奇的特殊能力。知道他们不能再生后，阿鲁贝多紧抱着Jr.，表示自己不愿与大家分开，如果Jr.死去自己也不愿意苟活，这让Jr.深受感动。其实Jr.和阿鲁贝多原本同为一体，是由同一个受精卵分裂而成，因此两人的感情格外深厚。

在海边Jr.与小樱谈天说地时，**ウ・ドゥ**的碎片呼啸而至,将其他的遗传子污染成怪物。尽





管这是在记忆的世界，紫苑一行人还是立刻投入战斗，但依然不能改变历史，小樱仍然被怪物袭击致死。看着眼前熟悉的一幕，Jr.暗暗下定决心，要用自己的生命保护莫莫。

第十五话 纷争

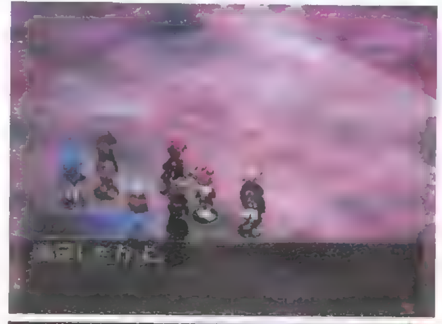
小樱死后，博士的研究逐渐升级，并最终导致米露莫阿纷争。紫苑等人再次睁开双眼后，发现自己已经回到了十四年前的天之车内部，在这里Jr.、阿鲁贝多和其他的U.R.T.V一起，合力展开精神光环抵御敌人的攻击，但由于身体不堪重负，一些U.R.T.V倒下，一切U.R.T.V失去了自己宝贵的生命，还有一些U.R.T.V被污染成怪物。紫苑等人也被传送到了米露莫阿最终的战场。这里的城市已经被战争摧毁，到处都有U.R.T.V在袭击无辜的市民，虽然现在是在记忆的世界中，但紫苑等人还是不能置之不理。消灭完全部魔化U.R.T.V后，紫苑等人目睹了Jr.和阿鲁贝多兄弟反目的悲剧，走上邪路的阿鲁贝多不但将周围的U.R.T.V吸收，还向紫苑等人发起猛烈的攻击。战斗中阿鲁贝多似乎是在向Jr.挑衅，竟然说当日小樱并非怪物所杀而是被自己亲手杀死。愤怒的Jr.失去理智，落入阿鲁贝多的圈套。结果在解析中的莫莫身体忍受不了这样的痛苦，几近崩溃。关键时刻小樱出现平息了Jr.的怒火，并使Y资料顺利解析，但同时阿鲁贝多也得到了宝贵的Y资料。

第十六话 再生

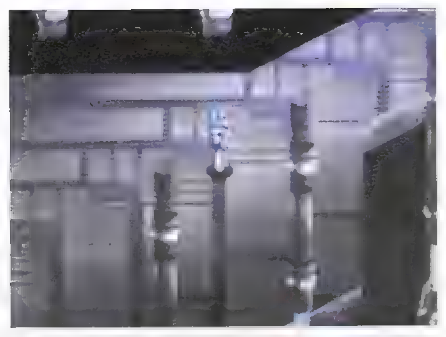
清晨紫苑很早起床，带上伙伴们一起在城市中观光。众人正在享受米露莫阿风光时大量库农西斯突然入侵，大家只得继续战斗。虽然大家竭尽全力与敌人战斗，但敌人实在是太多太强大，紫苑也险些被其伤害。此时在研究所完成换装的KOS-MOS突然觉醒，赶到现场再次挽救了大家的生命。消灭完城市内部的库农西斯后，Jr.与凯奥斯驾驶着E.S.冲入宇宙与敌人继续战斗。KOS-MOS仿佛看穿了紫苑的心理，召唤出新的E.S.，带上紫苑一起进入宇宙与大家并肩战斗。三架E.S.合力，实力自然不容忽视，在很短的时间内便将太空中的库农西斯全部消灭。

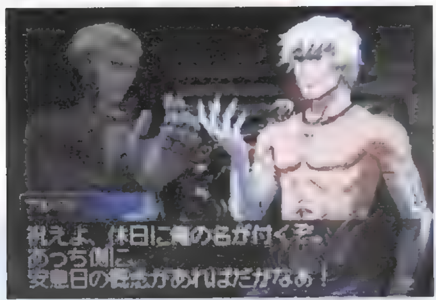
第十七话 旅立

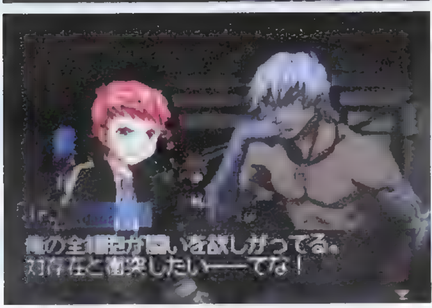
历经磨难紫苑和阿兰终于平安地返回曙光号，由于紫苑在战斗中表现出众得到了升职奖励，但是紫苑内心中没有丝毫的喜悦，而是回忆着与伙伴们告别时的场景。回到房间后不久，紫苑便听到有人在呼唤自己，睁眼一看菲布（フエブ)站在自己眼前,旁边则是奏哈











鲁。“这里是我们姐妹的牢笼，是为奏哈鲁建造的冰冷牢狱。紫苑！从牢笼中解放她们吧！从人类制造的束缚中解放她们吧！你一定要来这里！拜托了！”留下这段让紫苑摸不着头脑的话语后，菲布便从紫苑的视线中消失。随后内皮利姆出现并对紫苑的提问作出了这样的回答：“她们在等你，已经没有时间了。你必须去那里作出重要的决定，不仅是为了她们，也是为了你自己。那对你的过去和未来都很重要。道路已经开辟，抓紧时间吧紫苑，在他再次与**ウ・ド ウ**接触前，将菲布和她的姐妹们……”这下紫苑觉得更为迷惑，凭感觉自己应该是进入米露莫阿，但又不能确定，迷惑之际收到了新的消息……

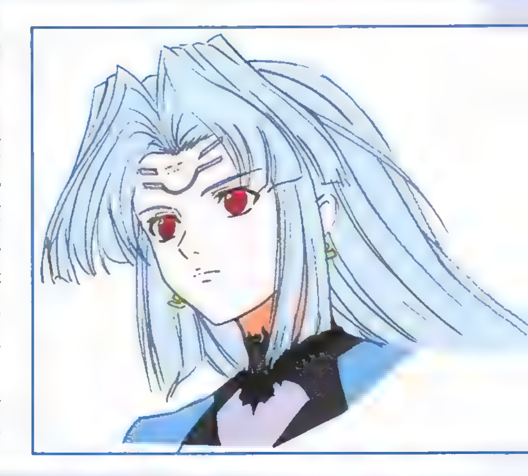
留在第二米露莫阿的Jr.等人收到了新的命令，要前往米露莫阿调查。临行之际由利博士对莫莫说出了心里话，并叮嘱莫莫无论遇到什么困难都要平安归来。艾扎鲁号出发几秒前，紫苑带着KOS-MOS以及阿兰赶到，而敌人也在远方注视着紫苑的动向。

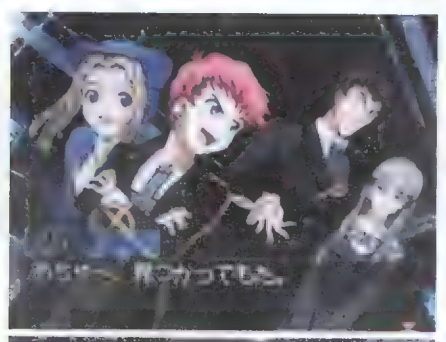
艾扎鲁号进入太空后不久便遭遇星团联邦舰队驱逐移民船团，太空中出现了机动要塞并一击消灭了联邦舰队的87%兵力，紫苑一行立刻驾驶着E.S.进入要塞内部调查。调查途中遇到了紫苑的哥哥金，他竟然是一名深藏不露的剑术高手，不但一人从沉没的战舰中逃脱，还一剑将敌人的机体砍成两段。在基地深处，发现阿鲁贝多、哈鲁特和海鲁曼三人，这一攻击事件果然与他们有关。他们的目标竟然是神秘的阿尼玛之器。战斗胜利后凯奥斯劝告他们不要对阿尼玛之器抱有幻想，但他们自然听不进去，阿鲁贝多还启动了要塞的自爆装置。

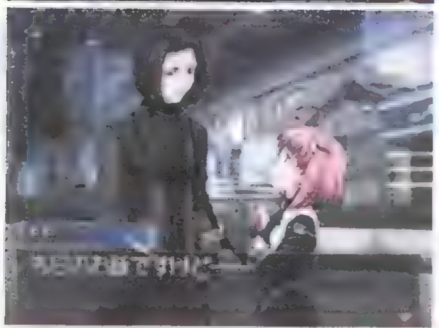
第十八话　救济

E.S.与自爆的要塞一起突入大气圈，紫苑和金也随之来到了自己的故乡米露莫阿。这里与十四年前并没有太大变化，不过大半城市已经被海水淹没，是一个没有生命的死亡之地。一踏上故土，紫苑立刻回想起当日内皮利姆的话语，要在这里解开一切谜团。见到U-TIC研究设施后，紫苑异常激动，因为这里是紫苑双亲的埋骨之地，也正因如此紫苑不肯在第二米露莫阿参拜金为父母制作的墓地。

头戴蓝色面具的神秘人物突然驾驶着E.S.将研究设施破坏，使紫苑失去了平时的冷静







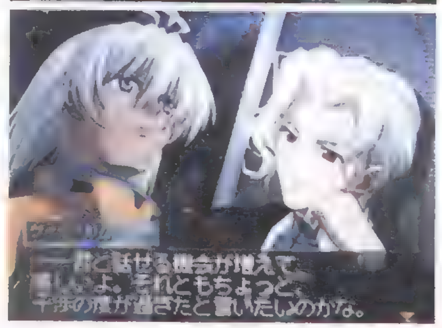
与理智，在他的挑唆下紫苑想起了双亲之死与人造人有关，甚至出言伤害了莫莫。但最终紫苑还是战胜了自己的心魔，舍弃了过去重新崛起。善良的莫莫也知道紫苑并非真正想伤害自己，知道紫苑的内心并不鄙视和排斥人造人，因此依然把紫苑当成最好的朋友。米露莫阿，一个已经废弃十四年的星球，现在则集中了各路的人马。在研究所的深处，久违的马盖利斯司令出场，他曾经是金的师傅，但现在却是强大的敌人，令人不由不感叹命运的无情。趁紫苑等人与司令战斗时，卡南完成了解析工作。

武装组织U-TIC机关最初是为了研究奏哈鲁而成立，由莫莫的“生父”由阿基姆博士创建，隶属于联邦政府。后来博士使用研究奏哈鲁得到的成果，悄悄地将该组织转变为武装组织。大众一般都认为联邦政府对此并不知情，但研究和军备都需要大量资金的支持，在背后支持U-TIC机关的却是海阿姆重工业公司，该公司的代表却是移民船团政府要员，因此移民船团与U-TIC机关间有着千丝万缕的联系。米露莫阿纷争后表面上移民船团与世无争在银河飘荡,但他们一直自称为奏哈鲁之民，一直在寻找着奏哈鲁,博士也自称是移民船团的一员。目前如果把奏哈鲁交给移民船团，恐怕还会发生十四年前的惨剧，因此众人立刻继续前进寻找奏哈鲁。

在奏哈鲁前紫苑看到了儿时的玩伴恰斯（**キャス**）和赛米丽（**セミリ**—被关在容器里，与系统融合为奏哈鲁提供能量，这让紫苑心如刀割。如果将系统破坏，二人将失去生命；但如果不破坏系统，那么奏哈鲁会给世界带来更大的灾难。一番思想斗争后，紫苑不再阻拦KOS-MOS将系统破坏。最后金的老朋友审问官配莱古丽(**ペレグリ—**）出场，虽然她和金一直感情不错，但是现在她是司令的部下，不得不对自己的老朋友使用武力，不过她只是孤单一人，而金这边却是万众一心。在战胜配莱古丽后整个行星崩溃，化身为巨大的兵器，好在艾扎鲁号及时赶到，众人才能平安撤离。











第十九话 解放

回到舰艇后，紫苑再次陷入痛苦的回忆，怀念着旧日的朋友，为自己的未来忧伤，但在兄长的鼓励下，众人的关怀下紫苑再次战胜自我。紫苑与众人商议后，决定进入巨大兵器的内部，将其从内而外地彻底摧毁。在巨大兵器内部，等待大家的是阿鲁贝多，而这次他竟然不是敌人，而是为了找赛鲁基乌斯（**ゼルギウス**）报仇才出现在这里。让所有人吃惊的是为了消灭巨大兵器，阿鲁贝多决定自爆，但在临终前让Jr.充分吸收自己的分子，以后继续战斗。

虽然与巨大兵器合体的赛鲁基乌斯非常强大，但是众人仍然合力将其击败。绝望的赛鲁基乌斯在最后的时刻发射了转移相炮，但按下按钮后并不能正常发射：三名神秘的面具男再次出现，利用奏哈鲁之力将赛鲁基乌斯送上了黄泉路。巨大兵器也因此崩溃，但好在大家行动迅速，并未造成人员伤亡。看着被解放的**ウ・ドゥ**，KOS-MOS换装成为第三形态，飞入太空……

第二十话 鼓动

KOS-MOS为了防止**ウ・ドゥ**扩散，在太空中布下了防御网，此时的KOS-MOS更以保护紫苑为己任，当紫苑询问是谁向她下达这个命令时，KOS-MOS竟然拒绝回答。

自爆的阿鲁贝多并没有彻底消失，而是以分子的形式进入了Jr.的体内继续“战斗”。Jr.决定自己一个人去与阿鲁贝多决战，但大家自然不能让他一个人冒险，而是让Jr.再次感受到集体的温暖。虽然阿鲁贝多自爆后失去了身体，却变得更为强大，但此时Jr.的目的也不是想让他改过，而是要将他彻底消灭，一对兄弟的决战无法避免。在大家的努力下，Jr.终于取得了最后的胜利。阿鲁贝多虽然失败但异常平静，因为对他来说这也许是一种解放。并且告诉Jr.小樱之死的真相，原来她并非阿鲁贝多所杀而是为了保护阿鲁贝多而死。看着争斗多年的兄弟，阿鲁贝多提醒Jr.要小心凯南后便安然逝去，只剩下Jr.一个人陷入沉思。

但一切并非就此完结，新的灾难还正在逐渐接近，凯南到底是谁？神秘的面具男的目的是什么？紫苑和KOS-MOS要面对何种新挑战？一切都要等到下一部完结作品上市……

文/雪飞





18年前，一个强大且嗜血成性的军团侵略了Koryn Thai，使得这个原本和平的国家陷入了混乱和恐怖统治，无辜的人民遭到奴役或者被残忍地杀害。

一个神秘的种族出现了，这个名为“Changelings”的种族可以变身为野兽，他们从之前的战乱中逃离了这个国家，从而得以幸存。他们中的部分人在寻找时机，准备推翻暴政挽救国家。



PSP	SOE	2006.03.07
	ARPG	1-4人/39.99美元
无名传说2勇士守则	记忆容量384KB	

系统详解

基本操作

摇杆	移动
×键	攻击/蓄力攻击（按住）
□键	调查/拣取;开机关/转换场景（按住）;机会攻击（按住）
○、△、十字键	特殊技快捷键
R键	使用HP道具
L键	切换键

说明：L键作用很大，按住L键后再按其他键会有很多功能，如下。

L+R	使用MP道具
L+○	切换近身武器和远程武器
L+×	格挡
L+△	兽化形态
L+□	快速对话
L+Start	视角居中
L+Select	地图显示方式
L+十字键	调整视角高度/旋转视角

说明：

机会攻击：一些敌人使用强力攻击后会露出破绽，身体移动不便，这时攻击可以给他更大的伤害。注意看屏幕左下角的攻击提示。轻按□键使用“Essence攻击”，获得Essence值。按住□键使用“Clear Recovery”攻击；长按□键到能量槽尽头使出“Loot Quake”攻击。注意左下方的能量槽，根据按键长短发动不同的攻击方式。

菜单和设置说明

主菜单	
New Game	新游戏
Load Game	读取游戏
Delete Game	删除存档
Options	设置菜单
Extras	附加内容
Credits	制作名单

说明：在Extras选项中可以观看已通过的游戏章节的过场动画。Options选择中只有两种设置：游戏设置和声音设置。

Options设置菜单	
Rotate Mini Map	旋转小地图
Show NPC Health Meters	显示NPC角色的HP

烧录卡应用合理的话是玩家的幸福，倘若使用不当则是玩家的恶梦！（兰陈丰）
男，16岁，福建省漳州市芗城区江滨西道江景花园11栋402，363000，QQ：346131901

Options设置菜单	
Show Damage Numbers	显示伤害数字
Control via Directional Buttons	使用十字键移动 (摇杆变为功能键)
Use R Button as Shift	使用R键作为功能切换键
Camera Smoothing	视角平滑
Camera Height Interpolation	视角高度调整

说明：建议把旋转小地图（Rotate Mini Map）设置为不允许（Disabled），这样更方便观察方向；建议把最后一项视角高度调整（Camera Height Interpolation）选择为允许（Enabled），这样就可以非常细致地调整视角高度了，而不是默认那种别扭地自动调节几段视角高度

Load Game读取游戏菜单	
Single Player	单人模式
Multiplayer Adhoc	两个玩家直接联机
Multiplayer Infrastructure	无线网络多人游戏
Multiplayer LAN	局域网内多人游戏



画面详解

游戏画面说明



菜单说明



菜单	说明
道具栏（INVENTORY）	
武器（WEAPONS）	共有3种类型的武器：近身武器、远距离武器、弹药。注意，弹药的数量增多，会增加很大的负重。
防具（ARMOR）	共有5种类型的防具：头盔、盔甲、手套、鞋具、盾牌。
道具（TRINKETS）	共有5种类型的道具：药品、耳环、项链、戒指、宝石。药品为消耗品,宝石装备后不能取下。
角色栏（CHARACTER）	
状态（STATS）	查看角色状态，如下图
特殊技（SPECIALS）	每个角色有12种特殊技，每个特殊技可以升到20级。开启技能所需要的角色级别都一样。随着特殊技能的升级，能力的威力和功能会增强，“种族介绍”中有特殊技能详细介绍。
兽化栏（PERKS）	野兽形态也可以装备道具增强能力，在这里选择物品装备。
日志栏（JOURNAL）	
任务和任务道具栏（QUEST）	查看任务说明和剧情简介，下方道具栏放的是任务中出现的道具。
地图（MAP）	显示大地图，可以非常方便地前往以前访问过的地方，相当于传送装置。
角色造型观赏栏（BESTIARY）	查看游戏中角色的3D模型。

说明：按L、R键翻看各菜单；移动选择方块到任意道具上，按□键查看说明信息。每个物品都可以看到售价，可以根据售价进行取舍。另外，像加血剂这样多个物品的重量，显示的是总重量，并不是单个物品重量。

支持《掌机迷》，祝《掌机迷》越办越好，能吸引更多的读者。（黄瑞林）
男，17岁，内蒙古包头市昆区包钢九中四年七班，014010，QQ：360969653

角色属性和新人物设置

基本能力说明		
基本能力	含义	升级后提升的相关能力
Strength	力量	近身武器攻击力、远程武器暴击（Critical Strike）、负重量
Stamina	精力	HP数值（Health）、暴防（Critical Block）、兽化形态持续时间
Intelligence	智商	MP数值（Power）、近身武器暴击（Critical Block）、找到珍贵道具几率
Dexterity	技巧	远程武器攻击力、使用特殊技能暴击、破防能力

说明：负重量：角色身上所带物品最大重量。负重量数值越大，角色身上可带的物品越多。Critical Strike：暴击或会心一击，比平时攻击力增大N倍，对一些低等敌人会产生致命效果。Critical Block：暴防，和暴击类似，发动比平时防御力增大的防御。

种族介绍

守卫（Guardian）

首都沦陷之后，守卫转入了地下组织进行反抗活动。18年后时机来了，守卫重返战场，他依靠自己强壮的体魄和手中的剑和盾，与残暴的敌人进行战斗。

兽化形态：野兽（Beast）

特殊技	开启所需等级	使用效果
Frostbie	1	增加武器的攻击效果
Jolt	3	带电前冲攻击，并且带击退效果，随着等级提升增加附加效果
Jagged Blade	6	使用带冰属性的剑攻击，增加攻击速度
Noxious Wave	9	发射大范围带毒属性的炮弹攻击
Hailstrike	12	发射大范围带冰冻属性的炮弹攻击
Salubrity	14	一定时间内增加防御力，随着等级提升对敌人产生昏厥效果
Chill	17	带冰属性向前直线冲刺攻击，随着等级提升增加中毒效果
Taunt	20	对近处敌人嘲讽，使其近身攻击
Ice Blast	23	大范围带击退效果的攻击，随着等级提升攻击更多敌人
Ceasefire	25	发出光束，对敌人产生催眠效果
Shock	28	发出全屏闪电攻击，随着等级提升增加中毒效果
Hypothermia	31	冻结近处敌人，随着等级提升攻击更多敌人

雇佣兵（Mercenary）

雇佣兵的意志勇敢，她的性格像刀锋一样让人生畏。雇佣兵类似雅马逊战士，手持双忍战斧和一个威力巨大的锯齿状发射器干掉所有挡路的敌人。

兽化形态：怒兽（Fury）

特殊技	开启所需等级	使用效果
Searing Strike	1	增加战斧的火焰效果，提升攻击速度
Discharge	3	战斧带电前冲攻击
Solar Disc	6	发射带火副武器齿轮攻击，消耗弹药数量
Pestilence	9	毒属性全屏攻击
Smash	12	提升原地攻击速度并增加额外伤害（推荐）
Sunray	14	聚集太阳光发射光束攻击
Resolve	17	遭到攻击时提升MP
Flashfire	20	在敌人中发出火焰攻击
Malfunction	23	向前发射霰弹状电流攻击
Igniced Charge	25	向前冲刺攻击，并且撞开敌人
Envenomed Blades	28	原地向身体四周攻击
Blaze	31	在身体周围发出环状攻击火焰

剑纹？新来的吗？（高志强）
男，16岁，上海市松江区二中初级中学初二（4）班，201600，QQ：472703495

门徒（Disciple）

门徒没有守卫般强健的体魄，但是聪明的头脑弥补了这一点。以前门徒经常被国家强迫应征出战，而当敌人威胁到自己的同胞时，门徒会毫不犹豫的站出来，使用祖先的神秘力量战斗到底。 兽化形态：巨兽（Behemoth）

特殊技	开启所需等级	使用效果
Frost Breath	1	向前喷冰气冰冻敌人
Toxic Ball	3	向前滚动攻击，带毒属性杀害
Coil	6	发动高电流防护罩，对攻击的敌人造成伤害
Sunburst	9	向前喷射火焰攻击
Balance	12	吸收敌人HP，恢复自己相同数量HP
Power Blast	14	用枪发射高火焰能量子弹攻击
Treeor	17	带有恐惧效果，吓跑近身的敌人
Torrent	20	召唤雷电令敌人无法移动
Inferno Ball	23	发出向前滚动的火球攻击敌人
Calm	25	用枪发射冰属性攻击令敌人睡眠
Immunize	28	召唤屏障提高冰和电的抵抗属性
Persuasion	31	控制敌人保护自己

侦察者（Scout）

活泼、可爱、老谋深算是侦察者的特点。由于娇小的身材和敏捷的动作技巧，侦察者经常把敌人玩弄于掌股之间。手持两把匕首，身背一把巨大弓弩的侦察者让忽视她的敌人们防不胜防。 兽化形态：怪猫（Hellcat）

特殊技	开启所需等级	使用效果
Infected Bolt	1	发射带毒弓箭攻击敌人
Staggered Wound	3	攻击敌人提高攻击力
Ensnare	6	毒属性攻击使近身敌人无法移动
Ice Bolt	9	发射冰属性子弹攻击，爆炸后产生大面积攻击
Sap Life	12	向前冲刺攻击，可吸收敌人HP
Fortune	14	攻击敌人增加额外的金钱
Multi-Shot	17	发射多颗弓箭的攻击
Swarm	20	在敌人中毒属性攻击
Rupture	23	冰属性的向前冲刺攻击，带麻痹效果
Obfuscate	25	大范围的催眠攻击，随着等级提升增加削弱敌人防御效果
Doppelganger	28	召唤替身
Chaos Bolt	31	毒属性弓箭攻击，使敌人产生混乱

盗贼（Prowler）

盗贼是隐蔽在黑暗阴影之中的神秘独行猎人，关于他的一切都是未知之谜。我们仅知道的是盗贼使用手中的双忍刀和投掷出的高速旋转球，无情的杀敌于无形之中。兽化形态：秘使（Dervish）

特殊技	开启所需等级	使用效果
Thunderbolt	1	向前带电冲击，对敌人产生麻痹效果。随着级别提升增加中毒、必死效果
Blting Claws	3	近身强力攻击
Blinding Flash	6	在身体四周发出强光，使敌人一定时间内昏迷
Fire Spray	9	发射带火的旋转球攻击，同时消耗MP和副武器子弹
Velocity	12	提高移动速度
Chain Lighting	14	在敌人中间产生连锁效果的电击
Dragon Eye	17	向前冲刺攻击，随着升级增加中毒、必死等效果
Conductive Claws	20	增加电击效果的爪攻击
Ice Volley	23	投掷带冰的旋转球攻击，击打到目标会产生爆炸攻击效果。
Vigilance	25	召唤光球宠物，随着等级的提升增加召唤个数
Frenzy	28	消耗HP快速增加MP，随着等级提升增加附加效果
Disruption	31	全屏攻击并且带击退效果，随着等级的提升增加攻击次数

基本能力说明				
种族\能力	力量(Strength)	精力(Stamina)	智商(Intelligence)	技巧(Dexterity)
守卫（Guardian）	8*	10*	3	4
雇佣兵（Mercenary）	9*	6	7*	3
门徒（Disciple）	4	7*	9*	5
侦察者（Scout）	3	4	8*	10*
盗贼（Prowler）	7*	5	4	9*

说明：角色初始数值，合计25点。还有10点基本能力值可以随意增加，应该根据角色自身能力优先增加突出能力，使其能力发扬光大。星号代表角色突出的基本能力 比如守卫的力量和精力很高，应该集中升级这两个基本能力，当然也要根据其他能力的使用，考虑增加另外两项弱势能力。

游戏流程

序章

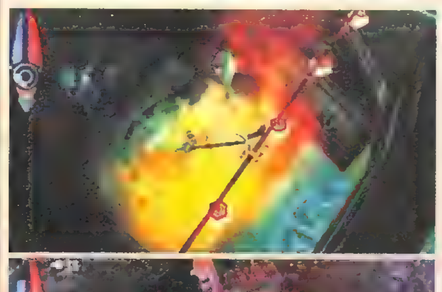
任务：会议（The Meeting）

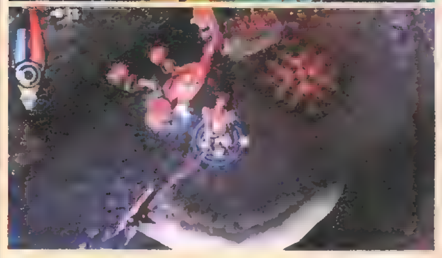
这里看似迷宫，其实路线很直。来到秘密聚会场所和众战士相见，这时恶魔Ru Kaji出现。说明：在场地中的问号处按□键会看到游戏控制的按键提示。

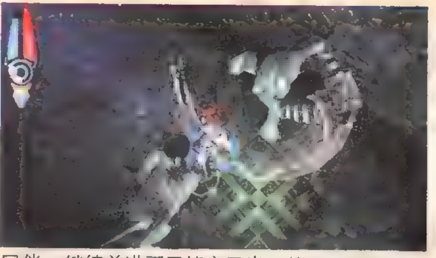
任务：自由之战（Flight to Freedom）

不用管Suri Mah和Ru Kaji的战斗，继续前进解救同伴。根据提示得知，当同伴受伤可以使用道具给他们恢复HP，接近同伴按□键可以给同伴加血包。如果同伴死亡，那么任务就失败了。

一路前进来到小BOSS Sergeant Gorbog处，它的攻击力不高，可以使用远程副武器攻击它，也可以近身直接攻击，总之要注意保护







同伴。继续前进再干掉守卫出口的Sludge Beast，这个家伙在场地中央的柱子上爬行发出毒雾子弹攻击玩家，当它跳到四周平台上时，近身使用机会攻击。还可以在较远距离使用副武器攻击它。

干掉它后，前行来到不远的出口，长按□键离开这里。

第一章

任务：找到避难所（Retreat to Safety）

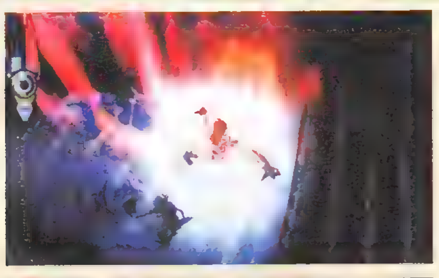
来到了Frigia Trail区域，向东侧前进，路上多了一种红色蜘蛛状生物还有发电的敌人，小心应付。通过一个长长的石桥，来到一块大石头前,按住□键打开石头。

任务：债（The Debt）

来到Hidden Monsatery,这里是个大房间,相当于战士们的集散地,可以在这里买卖东西。Inaya女士介绍了这里的情况，然后从西侧平台上去，跟Merchant说话买卖物品，沿走廊继续前行，在东侧感叹号位置找到训练者Vishal。他让主角去Frigia Trail山上杀敌。

从Monsatery出来，BOSS见到主角跑进了古墓里，上方的石块把洞口堵住了。按Select键选择Jouranl选项中的Map选项，选择Hidden

喜爱游戏吧！做自己喜爱的事情是幸福的。（徐昊）
男，19岁，新疆米泉市





Monastery就直接回去了。再次和训练者Vishal说话，选择Frigid Trail来到古墓前，攻击石头后进入古墓。

任务：被占领的庙（The Occupled Temples）

刚进入里面就碰到敌人——Corporal Odlaw。干掉它后继续前行，向北走然后向南走，再向北走，小心多个自杀似的小怪物后，来到敌人Major Dethgrall处，干掉它后继续前行，还是向北走，在尽头开门来到Icen Sanctuary区域。

前行来到一个十字路口处，前方和左右两侧都是门。前方的门不能打开，干掉两侧门后出来的敌人，从西侧门进入。来到一个地上有光圈的房间，BOSS在光圈的内部。其实这个光圈是另一个怪物发出的。使用副武器攻击BOSS，趁它停下来使用强力攻击时，来到它的身边使用“机会攻击”给它造成大的伤害，顺便也阻止了它发动强力攻击。

干掉它后向北走，上梯子来到下个房间，进入来到Supply Depot区域。使用副武器远距离攻击山洞前的两个红色物体，爆炸后上方石头落了下来把洞口堵住，这个任务就完成了。

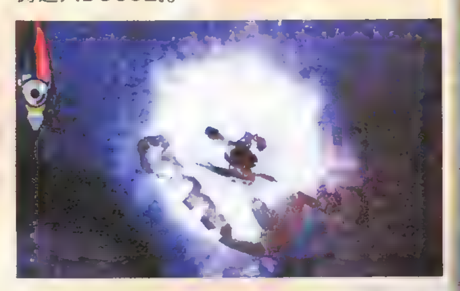
任务：毁掉敌群（Cripple the Horde）

前方桥上有木条封住，所以先返回Monastery吧,和训练员Vishal说话。

返回Supply Depot区域，来到那个有木条封路的桥前，木条就断开了，可以从这里通过了。虽然场景比较大，但是这里的路线很直。来到一个区域，天上有很多炮弹落下来，找到这里雷达上标志的红色箭头位置的一堆堆补给箱子，一直前进并破坏这些补给箱子。

任务：毁坏铸造炉（The Siege Forge）

进入山洞来到Siege Factory区域。这个任务是破坏这里的投石器，虽然场地很大，但因为有雷达，所以不能找到。根据雷达上的红点找到投石器，如果是普通敌人干掉就可以了。毁掉所有投石器后，向北走来到右侧进入BOSS战。

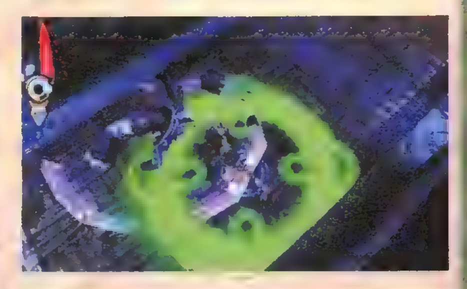


BOSS名叫The Overseer，它是火属性的BOSS，所以使用冰属性的武器和防火装备容易对付，当然直接近身攻击都很容易将它干掉。干掉它后按□键毁掉铸造炉，屏幕出现倒计时，原路返回就完成了这个任务。

任务：拯救修道院（Secure the Monastery）

返回Hidden Monastery和训练员Vishal说话，然后和这里的一个叫Surya的人对话。这里原来锁住的门可以进入了，动身去Hibernal Shrine区域寻找三块神物碎片。

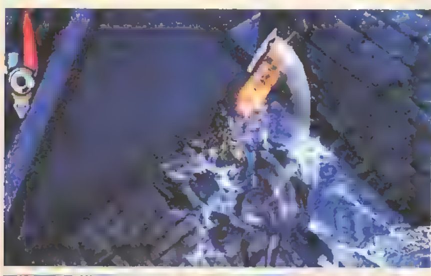
来到Hibernal Shrine区域，这里的敌人明显强劲了很多。在分岔路口向哪个方向走都行，因为主路是连通的，干掉Hammarak得到一个碎片（得到碎片画面会给出提示）。继续向南前进，遇到分岔路口不久会遇到第二个强劲的敌人——Rumblerock，干掉它后获得第二个碎片。



没有赠品是痛苦的，没碟子更是痛苦的。（余魏洋可）
男，14岁，湖北省十堰市东风汽车紧固件有限公司分包装公司，442061

在地图的东北方向白色感叹号位置是祭坛，把获得的碎片安装在上面，然后从旁边高坡上去继续向南走，来到里面碰到最后一个BOSS。这个家伙移动速度很快，并且会瞬移，它还会放出拖慢光圈攻击主角，被它打中会变慢。好在它的防御力很低，在它蓄力时使用机枪攻击很容易将它干掉。干掉它后得到最后一块碎片。

干掉BOSS后，出来把碎片安放到石像祭台上，然后返回Hidden Monastery。和东北角的Shrine对话，和训练员Vishal对话，就完成了这个任务。





第二章

任务：敌人领地（Enemy Territory）

保护王子来到安全地方，路上注意及时给他加血包。来到西北侧的一条向北小路，干掉拦路的Levlathan后，打开北侧燃烧的木头继续向北走。见到Vishal后进入Outpost Hope区域。

任务：权力之塔（The Tower of Might）

这个区域有很多反抗战士，和小地图上感叹号处的Seras上尉对话，就要去Warfront区域了。在这里的北侧和Merchant对话后可以从他这里买卖物品。进入Warfront向西走，最后在东北方向进入Dreadmaul Compound。在西南方向进入Tower of Might区域，在这里的三个地方安置Seras交给的炸弹。安置完成返回的路上会遇到敌人Sergeant Wor,干掉它后去之前不能进入的门，继续前进遇到两个交谈的敌人。干掉它们后进入南侧走廊来到Cellar of Torment。

任务：战俘（Prisoners of War）

开始的路线非常直，后面出现岔路。在东北方向的大房间干掉敌人Jaller Matrok得到监狱钥匙，来到监狱救出同伴。沿地上的蓝色箭头前进,来到Outpost Hope和Seras交谈完成任务。

任务：袭击（The Assault）

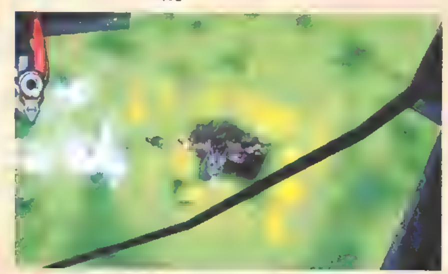
来到Dreadmaul Compound，向西北方向前进，来到Fields of Despair。这里又有很多投石器和战斗的同伴，干掉敌人后从西北方向遇到敌人Commander Skander，干掉它后在下个区域会遇到Commander Thorgon，干掉它后返回Outpost Hope和Sheriff Suri Mah交谈完成任务。

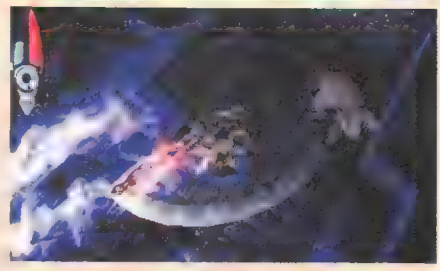
任务：雷区（The Minefield）

直接去Fields of Despair遇到Seras,和她交谈后向南走进入Minefield of Chaos区域。这里有很多地雷，注意不要碰到。向东南方向走，来到下个区域在西南方向遇到敌人Bombardler Mulgroat，干掉它后获得道具Mulgroat's Explosives,从西侧进入下个区域找到两个同伴，和他们交谈然后一起来到Inner Wall。

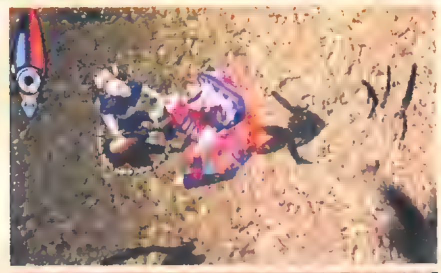
任务：长城（The Great Wall）

来到西侧区域安放炸药，然后向北部前进，在东北部通过石桥，最后在西方找到出口进入Death Guard区域。





人总是在挫折中吸收教训，希望能认清人生和社会现实。（张源源）
男，20岁，上海市华东理工大学18舍127室，200237，QQ：457829554





这里又变成独自行动，向南找到敌人Genral Teirsat，干掉它后返回Outpost Hope，和Master Surya交谈完成任务。

第三章

任务：野兽（The Savage Beasts）

和中间同伴说话，然后进入南面的Forsaken Sands区域，向东走经过一个大骨架。向西北方向走，再向东侧走来到Grounds of the Damned区域，一直向南再向西遇到Wendigo Patriarch，将它干掉。

任务：调查遗迹（Investigate the Ruins）

干掉Wendigo Patriarch后继续向西北方向走,找到并调查Runestone，然后返回Ruins of Techlatal和Master Surya交谈完成任务。

任务：巫师的足迹（The Coven's Tracks）

先去Grounds of the Damned区域，一直向南来到Elder's Sanctum区域。一直向北进发，找到并调查Runestone，到这里后Master Surya离开，自己前进。从东侧走廊进入，在大房间遇到敌人Coven Elders,这个家伙会瞬移，最好干掉这里众多的小兵再去攻击它，消耗掉它一半HP后，它会逃跑了。返回Ruins of Techlatal和Master Surya交谈说明情况。



任务：封闭（Closing in）

和Master Surya交谈后再和精灵Zuleka交谈，得到道具Sanctum Key。返回Elder's Sanctum，往西走来到Desert of Dead区域，向北走通过大骨架，向西走来到The Gauntlet区域。

沿路找到4个Elemental Pillar,启动它们后一路向南走，遇到很多机器人敌人不久，在南部一个门前使用Sanctum Key开门，再次找到Coven Elders。

这次直接攻击它完全不能消耗它的HP，所以只能躲避它的攻击。它的攻击方式是发射4种属性的子弹，场地中有4个柱子，站在柱子前引诱它发射子弹攻击柱子，只要子弹属性和柱子属性相同就会开启柱子能量，不同的话什么也不会发生。把4个柱子都开启后就胜利了。返回Ruins of Techlatal和Master Surya交谈。

任务：灵魂的释放（The Spirit's Release）

这个任务是保护精灵Zuleka前进。从东侧进入Forgotten Temple区域，这里有很多火台需要点燃，一直开门前进，注意路上时刻保护精灵。



向东走点燃所有火台后，来到东南方向的祭坛。开动后没有反应，在这个区域不要离开，干掉出现的众多骷髅兵，利用它们的能量使祭坛开启，这时Zuleka返回。这里难度其实并不高，虽然Zuleka很容易被敌人干掉，但是有一个非常简单的方法可以保护Zuleka，那就是时刻站在她身边，攻击敌人顺便给她加血，即可确保她不死。

任务：看门人（The Gate Keeper）

返回Ruins of Techlatal和Master Surya交谈，然后去The Gauntlet和Conven Elder交谈后继续

不知中国的游戏产业什么时候才能正规化，那是才是玩家们的春天啊。（张程）
男，22岁，湖南长沙国防科



向南走，来到Gateway to the UnderWorld区域。

这里有很多机关需要开启，这些机关和Boss所在的房门有关联。把所有机关开启后就可以进入东北角方向的房间，干掉里面的Archon of Shadow；来到西北角方向房间干掉里面的Archon of Lighting；南方房间中干掉里面的Archon of Flame。

干掉3个敌人后进入南方尽头房间，遇到BOSS——Gate Keeper，将它干掉后第三章就结束了。

第四章

任务：寻找盟友（The Search for Allies）

开始位于地图最北端，一路向南行走，来到骨架上见到Priest Cimido。

任务：Sumdal族的帮助（A Favor for the Sumdal）

返回Sumdai Village，和Priest Cimido交谈后进入Abhorrent Bulwark区域。在中间区域山





崖边缘干掉几个敌人给Bulwark补充能量，然后从高处建筑楼梯走过来到北部，再次杀敌给一个Bulwark补充能量。最后返回村子和Baron Grimmose交谈。

任务：突破宫殿（Breath the Palace）

再次来到Abhorrent Bulwark区域，通过高处建筑后一直往西侧走，通过一个大门后进入Nest of Fiends区域。南行不远碰到敌人Vavoroon，干掉它后毁掉这里的3个桥梁控制器，然后一直向南进入Throne of Betrayal区域。





任务：Yethru王子（The Yethru Princes）

向南走再向东来到一个大房间碰到3个BOSS，它们三个在一个房间，所以要小心对付。其实它们三个中只有Yama比较厉害，如果到这里时的级别很高，身上又有很多HP道具，完全可以同时攻击它们三人，而不用单独引诱攻击。

干掉它们后和赶来的Cimido交谈，然后从东侧来到The Reliquary区域。

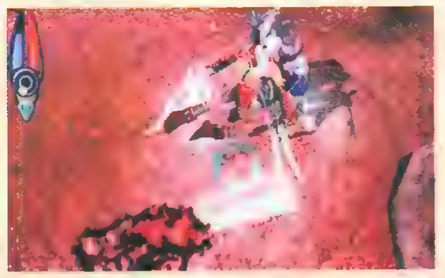
任务：圣箱（The Reliquary）

这里的任务只有一个，找到并摧毁3个柱子。这个区域的面积很大，但是柱子都不难找到。毁掉一个后通往下一个的门才会打开，把柱子全部摧毁后返回村子和Cimido交谈。

任务：回家的路The Way Home）

和Cimido交谈后从西北方向来到Swamp of

掌机好啊，本人为掌机连魔兽世界都不玩了！（邓志伟）
男，25岁，北京市丰台区靛厂村乙397号巡警支队，100039





Writhing区域。一直向西前进来到Final Gate区域，在这里向东北方向走，来到传送门前Cimido开始施法，保护它一段时间传送门打开，进入后完成第四章。

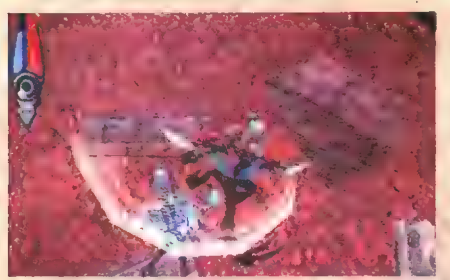
第五章

任务：救援（The Loyalists's Plisoner）

在集散地中找到Seras，交谈后出现5分钟倒计时。和她进入东侧的Hall of Sorrow区域解救Suri Mah，在限定时间内一路前进救出Suri Mah。然后3人一起行动，找到敌人Ru Kaji，和它战斗。当把它的HP消耗一半时，发生情节。最后返回Resistence Foothold和Sheriff Suri Mah交谈。

任务：被诅咒的国王（The Cursed King）

先找Master Surya交谈，然后和王子Azran交谈。带着王子从西北方向来到Fallen Waterworks区域，这里的路线很直，从过尽头的梯子来到Scorched Tunnels区域。



Scorched Tunnels的路线还是很直，一路前进上梯子来到Vault区域。这里的路线同样不复杂，来到King Zatharum所在的大房间，破坏房间4角的机器后将它干掉。

任务：Surya的被判（Surya's Betrayal）

Master Surya赶来，原来他是个叛徒。和Vishal联手将他干掉，然后和王子交谈，最后从北侧来到Seat of Power区域。

任务：国王的陨落（The Emperor's Fall）

来到Seat of Power区域向西走，搜索这个区域在南侧大房间碰到Naklva，王子冲上去和他打在了一起。这时前去破坏房间中的两个机器，王子被Naklva打掉了。过去把Naklva干掉后，Overlord从Naklva身体中出来，和他交谈后进入西侧的门来到Harem Chamers区域。



任务：母亲的忏悔（The Mother's Penitence）

一直向北走来到敌人Ati Marra的房间，这个家伙其实不难对付，可怕的是这个房间中石人变成的扇女，所以最好先干掉扇女再将Ati Marra干掉。快把她干掉时王子赶来。

任务：巫师的末日（The Coven's End）

进入开启的传送门来到Abyssal Shrine区域，向东走来到大房间会遇到4个BOSS。它们的移动速度非常快，并且在一起的攻击力也很高，而且它们还会召唤出众多小喽罗，所以是很难对付的。比较简单的打法是把4个BOSS逐个干掉，但是如果你有较多的HP和MP道具，角色等级又很高的话，可以使用全屏攻击技能直接攻击它们四个。比如使用盗贼（Prowler)的Disruption技能就可以攻击所有敌人。

干掉它们后进入中间的传送门来到Resistance Foothold区域，和王子交谈，整个游戏就完成了。

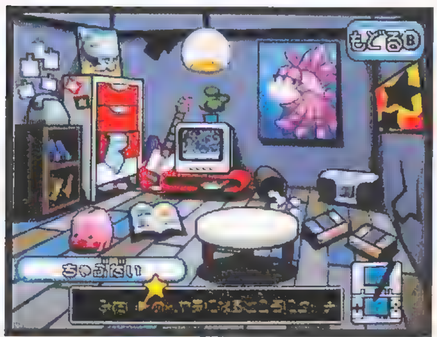
文责/剑纹

我希望能结交其他掌机玩家，交换我们的经验与乐趣。（吴延海）
男，17岁，武汉市桥口区游艺村长航宿舍32栋11单元702号，430022

伝説のスタフィー4

传说的斯塔菲4深度研究

无论是在关卡地图还是在大地图都可以进入大眼珠的家（**キヨロスケさまのいえ**），与系列作品相同，在本作中仍然存在着许多收集要素，玩家都可以到这里来进行查看。



●エンディング1　2　3

三个结局画面，只有完成游戏的一、二周目才能收集完全。

●ラみのねいる

音乐收集，都是游戏中的BGM，数量共有56首。收集方法分为两个部分，有一部分是在游戏一、二周目的普通关卡关底处获得的，共有27首；还有一部分是在商店中购买的，共有29首。只要完成游戏的一、二周目并有足够的星星球数量就可以收集完全。



●ずかん

怪物图鉴，只要在游戏中遇到过的怪物都可以收集到这个图鉴中。



革命失败了，我受到了打击，也许从一开始就注定失败，游戏终究是虚构的，让绝望的泪水冲去我心中滴下的血吧。
马超，16，黑龙江省大庆市让胡路区三楼区1515-27信箱王红转，163712

●スタッフロール1、2

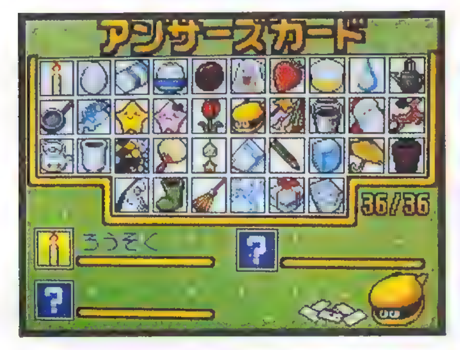
完成游戏后的STAFF动画，一、二周目并不相同。



↑在STAFF画面中有许多玩家画的关于本系列的画稿。

●タンサーズカード

收集卡片，在游戏二周目中存在着36张卡片。还记得在一周目中每个小关中无法通过的门神吗？在二周目时就需要利用不同的卡片组合所合成的道具来开启门神。而完成门神的关卡还可以取得收集道具和卡片。关于具体的卡片取得方式和开启门神的卡片组合请见后面的表格。



●グッズがめん

本作中最重要的一个收集要素，分为衣服、饰品和特殊组合三个部分。前几作中虽然也有类似的设定，但因为表现方式都是2D的，所以并不能给玩家带来太大的印象。而在本作中因为全部变成3D，被套上各种衣装服饰的斯塔菲/斯塔皮显得更加可爱。取得方法也是完成一、二周目的关卡和在商店中购买。小枫因为时间有限并没有收集齐全。商店中有一个卖9999的衣服并没有买到，所以没能完美。

●ぶたちょきんばこ

存钱小猪，小枫也不了解这个收集要素有什么样的作用。第一次要投入5000个星星球，而之后还要投入9999个。因为时间有限小枫手头并没有那么多的星星球。所以并不了解这个到底有什么作用。

（关于星星球的其它的作用：众所周知星星球可以换商店中的物品，在游戏中每吃一个小球涨一点，而吃一个大球则是五点。而吃星星球还可以加HP。所以说在游戏中要尽量多的取得这些星星球。另外当连续打死敌人时，到第三个就会奖励一个星星球，第四个时是两个，而到第五和第五个以后就会连续的奖励大星星球，这也是获取更多星星球的方法哦。）



卡片图鉴	名称	取得方法
	ろうそく	1-1二周目普通关卡关底处取得
	たまご	完成1-1的门神关卡后取得
	けしごむ	完成2-4的门神关卡后取得
	ごはん	完成2-1的门神关卡后取得
	うめぼし	完成1-2的门神关卡后取得
	おばけ	1-3二周目普通关卡关底处取得
	イチゴ	4-3二周目普通关卡关底处取得
	ケーキ	5-1二周目普通关卡关底处取得

小时候，一个游戏能玩好几个月，现在，一个月能出好多游戏压根玩不过来，也懂得珍惜了……是我退化了吗？（刘晨）男，山东省济宁东红庙路绿景园五号楼东单元201，272000

卡片图鉴	名称	取得方法
	みず	2-3二周目普通关卡关底处取得
	じょうろ	完成4-3的门神关卡后取得
	フライパン	3-1二周目普通关卡关底处取得
	さかな	2-1二周目普通关卡关底处取得
	スタフィー	9-2二周目普通关卡关底处取得
	スタピー	完成7-1的门神关卡后取得
	はな	完成5-4的门神关卡后取得
	キョロスケ	完成4-2的门神关卡后取得
	はなび	9-1二周目普通关卡关底处取得
	バケツ	4-2二周目普通关卡关底处取得
	サンタさん	完成6-4的门神关卡后取得
	トナカイ	3-2二周目普通关卡关底处取得
	ティーポット	完成3-1的门神关卡后取得
	コップ	完成5-3的门神关卡后取得
	おかし	7-2二周目普通关卡关底处取得
	うちわ	完成6-1的门神关卡后取得
	ふうりん	完成9-4的门神关卡后取得

卡片图鉴	名称	取得方法
	ノート	8-1二周目普通关卡关底处取得
	えんぴつ	完成9-1的门神关卡后取得
	こおり	6-3二周目普通关卡关底处取得
	かさ	5-3二周目普通关卡关底处取得
	うえきばち	6-2二周目普通关卡关底处取得
	つりざお	完成8-4的门神关卡后取得
	おがぐつ	8-2二周目普通关卡关底处取得
	ほうき	完成7-2的门神关卡后取得
	ゆき	完成8-2的门神关卡后取得
	プレゼント	7-3二周目普通关卡关底处取得
	ぞうきん	完成3-2的门神关卡后取得

第一章：ロブのべっそう

关卡	[illegible]	[illegible]
1-1	ろうそく	ろうそく
1-2	たまご	たまご
1-3	けしごむ	けしごむ
1-4	おむすび	ごはん　うめぼし

第二章：はじまりの本

关卡	[illegible]	[illegible]
2-2	おばけ	おばけ

谁说女生一定是文静的，如今——女生也疯狂，为了游戏！燃烧吧！小宇宙！（月）
女，15，福建省厦门市龙山南路22之4—502，361009

关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
2-3	ショートケーキ	イチゴ	ケーキ	
2-4	みずやり	みず	じょうろ	

第三章：キューピットむら

关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
3-1	おすし	ごはん	さかな	
3-2	きょうだい	スタフィー	スタピー	
3-3	かびん	みず	はな	
3-4	キョロスケ	キョロスケ		

第四章：ひきさきぬま

关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
4-1	はなびたいかい	はなび	バケツ	みず
4-2	サンタクロース	サンタさん		
4-3	トナカイ	トナカイ		
4-4	おちゃかい	ティーポット	コップ	おかし

第五章：こいマロのかくれぎと

关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
5-1	すずしセット	うちわ	ふうりん	
5-2	べんきょうどうぐ	ノート	えんぴつ	けしごむ
5-3	かきごおり	こおり	イチゴ	
5-4	うめぼし	うめぼし		

第六章：リュウリュウさばく

关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
6-1	かさ	かさ		
6-2	にわいじり	うえきばち	はな	じょうろ
6-3	さかなつり	さかな	つりざお	バケツ
6-4	もだまやき	たまご	フライパン	

第七章：せんねんやま

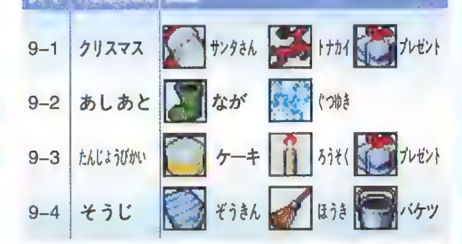
关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
7-1	ぶんぼうぐ	えんぴつ	ノート	
7-2	のみもの	ティーポット	コップ	
7-3	なかま	スタフィー	スタピー	キョロスケ
7-4	あめの日	かさ	ながぐつ	

第八章：ふるびたとう



关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
8-1	なつグッズ	はなび	うちわ	ふうりん
8-2	ハロウイン	ほんき	おばけ	おかし
8-3	うえきばち	うえきばち		
8-4	ゆき	こおり	ゆき	

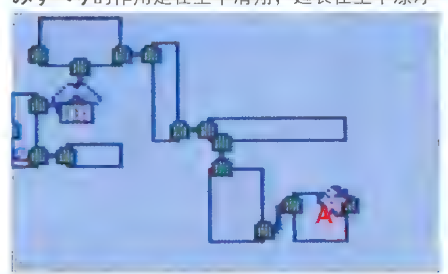
第九章：テジールのしろ



关卡	开启道具名称	卡片图鉴/名称		
9-1	クリスマス	サンタさん	トナカイ	プレゼント
9-2	あしあと	なが	ぐつゆき	
9-3	たんじょうびかい	ケーキ	ろうそく	プレゼント
9-4	そうじ	ぞうきん	ほうき	バケツ

1-4的A场景右上方门的进入方法：

这里有许多组由三个蓝色橡胶球组成的平台，一旦碰到就会被弹开，因为弹开后是无法使用二段跳的,所以目前的高度是无法上去的。解决的方法还是比较简单的，这里要利用到斯塔菲**じゃがみすべり**、**りゃうせいアタツク**两个技能。**じゃがみすべり**的作用是在空中滑翔，延长在空中漂浮



的时间；而**りゃうせいアタツク**可以在**じゃがみすべり**后使用，一但攻击到敌人就会被弹起并且可以使用二段跳。也就是说需要借助一个“踏板”来进行二段跳才能来到上方的蓝色橡胶球平台。

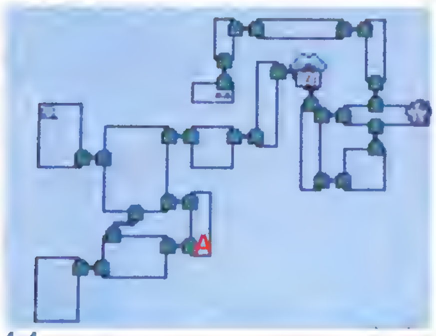
这里有一个空中飞行的敌人，首先要利用蓝色橡胶球将斯塔菲弹到空中，并保持**じゃがみすべり**状态，当敌人飞到斯塔菲下面时使用**りゃうせいアタツク**。只要时间掌握得好就可以正好攻击到敌人使斯塔菲被弹起，再进行二段跳这样就可以够到上方的平台了。

2-1：

“！”场景中有樱树遮挡住的平台，想要取得卡片就必须利用这些平台从场景上方绕过来才能取得。

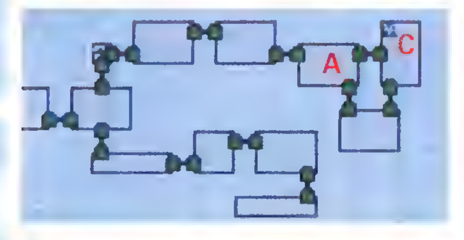
2-3：

地图场景A樱树后可取得增加MHP的道具**コンペイトウ**。



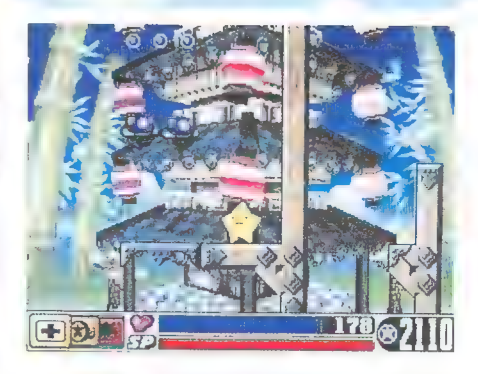
4-4：

在场景C的左侧有一大片的钉刺，硬闯过去从B门来到场景A。这里虽然还是黑暗状态，但仍然能够轻易的取得道具**コンペイトウ**。

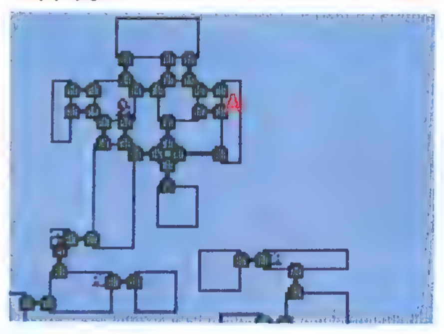


5-3：

在图示位置的空中会见到几个紫色气泡球，如果直接碰到它们同蓝色橡胶球一样，也会被弹开，并且无法实现二段跳，所以想要登上高台也是不可能的事情。这里的方法与之前比较类似，也是需要利用到斯塔菲**りゃうせいアタツク**这个技能。用**りゃうせいアタツク**攻击紫色气泡球后可以实现二段跳，因为**りゃうせいアタツク**是必须接在二段跳后面的，所以可以再次使用技能**りゃうせいアタツク**。这样就可以连续使用二段跳，以此来登到更高的位置。（在其它关卡中还有一些类似这样的场景都要利用此方法才能通过。）



在地图场景A中可以取得增加MHP的道具**コンペイトウ**。



6-2：

场景A左下角飞过一片钉刺可以取得增加MHP的道具**コンペイトウ**。



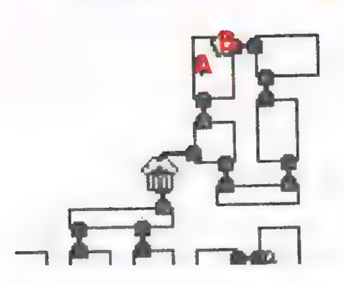
7-3：

从B门来到场景A，在这个场景下边有一大片的急流。从右侧进入可以在急流的中下方取得增加MHP的道具**コンペイトウ**。

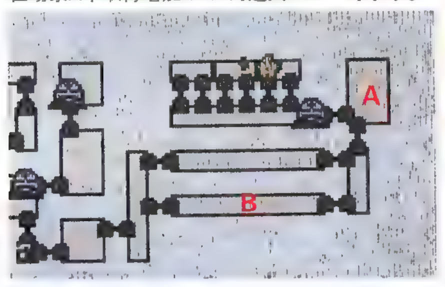
9-3：

利用交通工具**きぐるみ（ぶた）**穿过场景B，

我也个无机族，但我可能比有些无机族要好得多，因为我哥哥经常会借我机子玩，我真的感谢他，同时也希望就要高考的哥哥，姐姐能考上自己理想的大学！（掌机死党小刚）
男，16，天津市红桥区本溪路永进楼二门403，300131

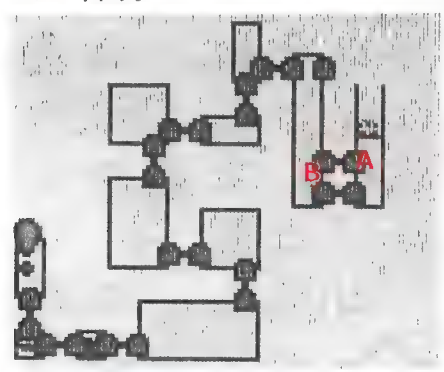


在场景A中取得增加MHP的道具**コンペイトウ**。



9-4:

从B门进入A场景就可以取得增加MHP的道具**コンペイトウ**。



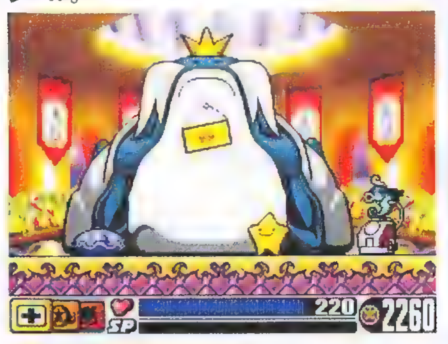
二周目的最终BOSS战——デジール

来到关卡9-4，在这里将再次遇到“蛇身”状态的**デジール**，同一周目相同将它打败后屏幕的右上角会多出一扇房门，斯塔菲从这里进入后会被**デジール**吸入身体中，在这里将要与**デジール**进行第二场BOSS战。

デジール第二形态BOSS战：

本战的难度仍然不是很大，BOSS的弱点是**デジール**口腔上方的一颗“蛀牙”。画面中会出现一些敌人和“小旋风”成为斯塔菲的障碍。每当打掉一颗“蛀牙”，其它的牙齿也会跟随着落下来，小心不要被扎住。

战胜第二状态的BOSS后来到图示位置，如果之前已经取得了所有36张卡片就可以打开通往最终BOSS的房间。在这里将遇到最终形态的**デジール**。



デジール最终形态BOSS战：

这一战建议使用斯塔菲来与其进行战斗。相比前作中难度几近BT的BOSS战，本战要简单得多。BOSS的血量共有两槽，**デジール**的弱点是它的头部，总共分为五个部分，每一块都有一定量的HP值，打掉后面部的表皮就会脱落，露出其本来的面目。因为弱点的面积比较大，所以攻击起来还算轻松。在攻击其头部上方时要利用BOSS的两只手臂跳到上方去攻击。

每打掉一块面部后，画面就会变黑。此时BOSS会放出许多的心形，要环绕着屏幕进行躲避。BOSS的血量越低心形的速度就会越快。在BOSS战厂商的两侧有许多的急流，一般情况是无法进入的，但如果被**デジール**放出的光球吸进去，就可以被扔到急流中，在这里虽然有一些钉刺，但可以取得许多增加SP的菱形星星球。多进行补充就可以利用特殊技能**モナムーヒール**来为自己恢复HP。这一战并不需要太过严格的操作，难度实在与前作相差甚远，有些失望。

文、责/岚枫





特别优惠

一次性购买3件及3件以上，30元/件



最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会呦！



哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗，给你带来一个清清凉凉的夏天！

¥35
编号:6196

正面角标

(正)

(背)

变形金刚T恤

●强悍——经典之作变形金刚给人带来的强烈震撼决非时间可以消磨。仅仅看到博派和狂派的标志就足以让人心驰神往。黑色的衣服搭配博派和狂派的标志拉风至极，衣服正面的左下角印有“TRANS FORMERS”的标志LOGO。

口袋妖怪皮卡丘T恤

●摇摇耳朵，晃晃尾巴，动漫游戏全方位的世界超人气明星，滚滚胖胖又拽到家的电气老鼠皮卡丘在今夏彻底释放它的电力。颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



2005经典款式再版，限量贩售，机会难得！



¥35
编号:6185

福音战士T恤

●无数少男少女心中的女神绫波丽——永远最高，誓将福音战士进行到底！虽然是老的款式，但对于福音饭来说不论何时何地，永不过时！



¥35
编号:6152

生化危机STARS小队T恤

●超人气经典款式再度推出！款式保持原有高水准，去年没买到的人如今可要赶紧出手，不有质地要再错过这个千载难逢的好机会啊！

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！



¥35
编号:6242

EVA福音战士警报主题T恤

●使徒袭来！警报！经典之作《福音战士》早已经是无人不知无人不晓。正面的红色条纹和黑色大字突显紧张气氛，忠实再现原作中使徒袭来时屏幕上所闪现的警告字样，背面为初号机的个性头像，彻底再现原作精髓所在。

经典马里奥主题T恤

●回想最早FC机上的马里奥兄弟给我们带来多少欢乐，现在这些老朋友以T恤的形式走进我们的身旁。衣服正面印有加命蘑菇，背后则是"TOU LOSE"的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。



¥35
编号:6253

高达夏亚主题T恤

●是男人就要开扎古！看到"夏亚专用"这几个火焰般的红色大字，凡是真正的高达FANS必定会热血沸腾吧。燃烧热情就在今夏，经典款式切莫错过！



¥35
编号:6219



特别推荐

¥35
编号:6220

生化危机主题T恤

●热爱游戏热爱生化系列的你有没有想过"生化"会进入现实生活中来？不要紧张，来到现实的不是恐怖的病毒，而是这款生化主题T恤。黑色的衣服中央印有醒目的生化标志，迫力十足酷的有型有款。

KERORO军曹T恤

●近年来气焰最嚣张，在蓝星上大肆活动的人气青蛙是也！白色的衣服正面印军曹的可爱图案，背面则是KERORO的标志星星。配色清爽，图案简洁而显眼，活力十足。

¥35
编号:6264



（所有图片仅供参考 产品以实物为准）



¥35
编号:6174

海贼王主题T恤

●随着海贼王最新剧场版的推出，路飞等人自然再次大红大紫，身为FANS的你怎能不凑这个热闹呢？穿上T恤，将自己最张扬的一面展现出来，大声呼喊今年也要作海盗！

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。每款T恤限量发售，预购从速。

我们提供L号(中号，适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选，如遇L号断码，我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

凡购买任意3件及3件以上均享受特别优惠价30元/件

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

邮购方法及注意事项

每张汇单邮费一律10元！

春天来到，是不是想改头换面呢？那这次可就要看仔细啦。夏娜和最终幻想项链绝对会令女孩们爱不释手，晶莹透明的水晶充满灵性。如果想送女孩子礼物的话，绝对是一流的选择哦。而死神和高达的套装则相对更适合男孩，性格张扬！另外，可爱的草莓棉花糖又怎能错过，赶快搬回家一套把你的桌子变成浴室欣赏5个可爱的小MM吧！





草莓棉花糖浴室篇5件组

¥29 编号 2901

新款上市

●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人，神色形态逼真有趣活灵活现，将每个人的性格完全展现出来，令人忍俊不禁。



高达打火机徽章项链套装

¥45 编号 2888

新款上市

●十字勋章充满了霸气豪情，上面的吉翁标志象征着男子汉的荣耀。勋章项链份量十足，刻有“ZEON VICTORIA CROSS”的字样，打火机上也有同样的浮起标志，男人味——就是这样！

灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

¥29 编号 2866

新款上市

●人气动画《灼眼的夏娜》的超精美饰品，真实再现夏娜所戴的“天壤的劫火”。水晶质地温和滑润，外面固定水晶的银色纹纹也极其细致，晶莹闪耀，保证令你心动不已，提升回头率。

最终幻想蓝晶吊坠项链

¥39 编号 2877

●曾经的感动，水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，水晶冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白，纹理曲线优美，触感清凉冰莹，给每天的游戏生活多一丝闪耀点缀。

死神头巾钥匙环套装

●阿散井恋次的全套装备！红黑相间的大头巾，时尚华丽。配套的蛇尾丸钥匙环也精巧独特。整套收藏绝对不可错过，男女同样适用！



¥29 编号 2899

新款上市

犬夜叉铁碎牙钥匙环

●看过《犬夜叉》的人想必都对传奇般的铁碎牙记忆深刻吧？如今，这把引起无数人争抢的刀也可以属于你了！从刀柄至刀身完全再现原著，特殊的环扣设计方便挂在书包、腰带上作为装饰品。

¥19 编号 2912



福音战士星与星座迷你摆设人形系列3代4件组

¥29 编号 2822

●EVA星与星座系列第3弹！包括双鱼座明日香、山羊座碇唯、水瓶座版和满月兔版的凌波丽，台座上绘有对应的星座标志，平均高约6CM左右。

高达打火机（A款）

●开盖手感自如，摸起来触感光滑。最重要的是还采用了吉翁公国军军旗作为装饰图案。

¥38 编号 2844

高达打火机（B款）

●和A款打火机的大小品质相同，将吉翁的LOGO印在了偏侧的位置，下方又加上了「ZEON」的字样。

¥38 编号 2845



KERORO军曹迷你扭蛋机

¥52 编号 2776

●高约12CM的军曹扭蛋机，做工超精致而且还可以真的扭出蛋来。蛋壳内装有军曹角色卡片！附有硬币及BINGO卡，可供多人一起游戏。



圣斗士主题胸针5件组

¥39 编号 2798

●作为风靡20年的经典之作，圣斗士的魅力可谓是无人可档，这套胸针分别以海神波赛冬、雅典娜和冥王哈迪斯的代表性标志为主题，细节刻画精致华丽耀眼，强势推荐！



哆啦A梦迷你扭蛋机

¥52 编号 2787

●和军曹扭蛋机一样可以实际扭蛋，尺寸大小也完全一样。不过蛋壳内装的卡片都是哆啦A梦的角色形象和各种神奇道具。

EVA主题酷黑钱包

¥29 编号 2811

●仿皮质地，手感舒适制作精细，打开尺寸约22.5*9.5CM。钱夹的正面和内侧均有福音战士的标志，使用起来更添一份酷意，另附带EVA身份卡一张。



死神黑崎一护项链戒指套装

¥29 编号 2833

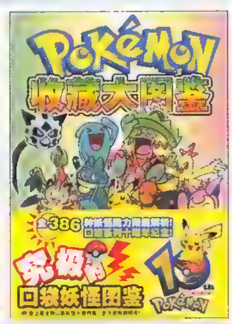
●包括一枚月形的刻有「斩月」字样的吊坠项链，一枚写有「浦」字样的戒指且大小可调节。



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷





《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴

■定价:28.00元　只限邮购

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价:普通版14.80元 豪华版24.80元　只限邮购

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价:22.00元　只限邮购



绝对潮流向往：抛开固有的单元安排不管，本期《搜酷》总共为大家带来了百款以上鞋款，百款以上包款和百款以上的配件，更多的潮流服饰也是多不胜数，大家赶紧跟我们一起冲向潮流顶端吧。

SO COOL 2006年第(5)期

■定价:15元　4月25日上市

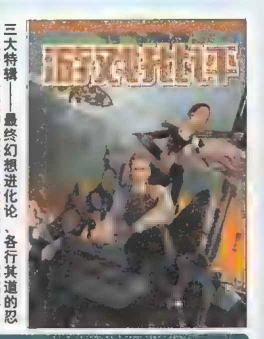


精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价:29元　只限邮购

三大特辑——最终幻想进化论、各行其道的忍者之路、财宝的轨迹，三大专题——2005年日本游戏出版报告、复刻游戏时代、FF1三周年。



游戏批评06春季号

■定价:12元　上市热卖中



口袋妖怪十周年纪念，包括《口袋中的秘密》秘卷及白金收藏歌集DVD，珍贵资料影象值得你收藏，大量内容首次公开，不能错过！

口袋十年

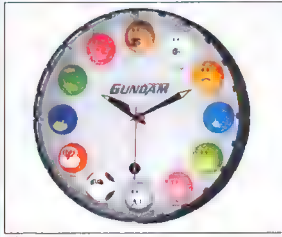
■定价:15.00元　5月中旬出版

最新游戏大攻略：大神、罪恶工具XXS、九十九夜、地球冒险3，两大特别策划：幻想终结、游戏白色魔盒，同时更多独家业界分析特评让你大饱眼福。



电子游戏软件2006年第10期

■定价:9.80元　现接受邮购



黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

优惠日期:5月1日至5月31日

高达立体挂钟

■原价:68元 优惠月:50元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～10期　9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39期　9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期　9.80元

第50～55期　5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～54期　9.80元

游戏批评06春季号　12元

口袋迷(2)　18元

TOYS第(1～4)期(5期已售完)　9.80元

SOCOOL第(1～7)期(5期已售完)　15元

动新白金DVD　24.80元

动新钻石DVD　24元

高达立体挂钟　原价:68元 优惠价:50元

2005标准掌机典藏　24元

注:口袋迷(3)已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2006年4月23日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年5月18日	片刻足球	任天堂	SPG
2006年6月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2006年4月23日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年4月27日	炼狱2	HUDSON	ARPG
2006年4月27日	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年4月27日	舞HIME 鲜烈!真风华学园激斗史	SUNRISE	FTG
2006年4月27日	恐怖惊魂夜2	SEGA	AVG
2006年4月27日	新世纪福音战士2	BANDAINAMCO	AVG
2006年5月25日	FF&DQ 富有街	SQUARE ENIX	TAB
2006年5月25日	街 命运的交差点 特别篇	SEGA	AVG
2006年5月25日	脑力训练员2	SEGA	ETC
2006年5月	新天魔界V	IDEAR FACTORY	SLG
2006年6月29日	我的暑假	SCE	AVG
2006年7月6日	铁拳 黑暗复苏	BANDAINAMCO	FTG
2006年7月20日	死神BLEACH 魂之热斗3	SCE	FTG
2006年秋	皇牌空战X 诡计之空	BANDAINAMCO	STG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	我是航空管制员	EA	SLG
2006年	SD高达G世纪P	BANDAINAMCO	SLG
2006年	皇牌空战X 诡计之空	BANDAINAMCO	STG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT

发售日	游戏名称	厂商	类型
未定	便携之岛	BANDAINAMCO	AVG
未定	赏金猎人	BANDAINAMCO	ACT
未定	极魔界村	CAPCOM	ACT
未定	GURUMIN	FALCOM	ARPG

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年4月23日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年4月27日	火影忍者 最强忍者大集结4DS	TOMY	ACT
2006年5月25日	新超级马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年5月25日	大战略DS	元气	SLG
2006年6月15日	重装传说 钢之季节	SUCCESS	RPG
2006年6月15日	怪盗鲁索	BANDAINAMCO	AVG
2006年6月22日	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年7月6日	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
2006年7月8日	勇气故事	BANDAINAMCO	AVG
2006年7月27日	古惑狼	Vivendi	ACT
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	黑客计划 觉醒	任天堂	AVG
2006年	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2	SEGA	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG
未定	福蛋的商店街2	BANDAINAMCO	ETC

掌机迷2006年第九期抽奖

PSP豪华版





NDSL主机



1名

M3-SD P 烧录卡



5名

M3-miniSD P 烧录卡





SC-miniSD 烧录卡





EZ-FLASH4 烧录卡





参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.55的抽奖活动截止时间为5月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

53期中奖名单

PSP

江苏东台	刘 坚

NDS

辽宁锦州	戴司同

M3-SD P +PASSCARD2 +SD读卡器

江苏海门	顾 浩
上海	陈张伟
湖北黄石	王 胜

M3-SD P +PASSKEY-2+SD读卡器

福建泉州	陈俊华
广东佛山	劳伟谦
浙江宁波	冯 波

M3-miniSD P + PASSCARD2+SD读卡器

北京	葛咏新
浙江绍兴	朱振达
安徽淮北	尹冠东

M3-miniSD P + PASSKEY-2+SD读卡器

广东惠州	陈之炎
北京	王 彬
上海	姚逸帆

PASSKEY-2

内蒙古呼和浩特	闫 鹏
上海	戴伟靖
福建莆田	方 梦
上海	郑昌杰
黑龙江牡丹江	刘秩强
上海	陈泽宇

SD读卡器

陕西西安	刘 强
上海	张宇杰
广东梅州	黎 阳
甘肃兰州	卫立勋
广东江门	刘润强
天津	王希锴
河北秦皇岛	暴 磊
河南洛阳	王嘉铭


So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 MAY
05
定价20元
推广价:15元
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
酷封面人物
杨丞琳
4月25日全国上市!!
绝对潮流向往
百款最潮波鞋指导—百款最in包包图鉴—百款最high潮流配件
SoCool 5月号街头至尊赠品
Che Guevara × Mandela × Arafat
两款滑盖盒随机附赠一款
SoCool × adidas originals
十双三叶草等您来拿



究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
386
妖怪集合!!
权威鉴定
超厚!
416页!
POKéMON
收藏大图鉴
口袋妖怪收藏大图鉴
全386
种妖怪能力彻底解析!
口袋系列十周年纪念!
究极的
口袋妖怪图鉴
口袋妖怪
收藏大图鉴
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录！ 前所未有的海量资料集结
定价:28元
少量库存
欲购从速
仅限邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取